Nr. 2 / Februar 1988
3. Jahrgang
öS 55
sfr 6,50
DM 6,50
ISSN 0933-1867

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Wahnsinn

Action, Adventure, Strategie, Arcade, Oldies, Sport, Schach und Anwender-Software

Das Richtige für alle Freaks

12 Seiten Secret-Service

Super-Tips zu aktuellen Spielen

Kennen Sie Scruples?

Dieses Spiel treibt Schamröte in's Gesicht

Konvertierungen

So sehen jetzt die neuen Spiele aus

Ooze

Der Hellowoon-Nachfolger hat's ganz schön in sich

Im Heft
Ein Fantasie-Poster der Extraklasse

aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 2 / Februar 1988 öS 55 / sfr 6,50 / DM 6,50

Die Asphalt-Renner

SUPER HANG-ON

SEGA
SUPER HANG-ON
ELECTRIC DREAMS SOFTWARE
AMSTRAD/SCHNEIDER CASSETTE

Super Hang-On – Das packende Motorradrennen!
Ob in Asien, Afrika, Amerika oder Europa – nirgendwo können Sie Ihren hartgesottenen Konkurrenten entrinnen.
Vielleicht sollten Sie doch lieber zuerst die Anfänger-Rangliste wählen.

Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette, Schneider CPC Cassette und Diskette, Amiga.

EINE UMSETZUNG DER SEGA-SPIELHALLENMASCHINE.

SUPER SPRINT

SUPER SPRINT
DISK FOR COMMODORE 64/128
© 1986 ATARI GAMES CORP.

Machen Sie Ihren Computer zum Nürburgring! Aber bei SUPERSPRINT werden nicht nur ein paar Schleifen gefahren. Die 8 verschiedenen Rennstrecken mit Absperrungen, Sprungschanze, Über- und Unterführungen, versteckten Abkürzungen, Ölspuren und Wirbelstürmen treiben Ihnen den Schweiß auf die Stirn. Und wenn Sie vergessen, die „goldenen Schraubenschlüssel" einzusammeln, verlieren Sie die Extrapunkte, die Sie dringend brauchen.
Ihre Aufgabe bei SUPERSPRINT: Seien Sie einfach besser, schneller und konzentrierter als Ihre Konkurrenz.

Die Commodore 64/128 Cassetten und Disketten, Schneider CPC Cassetten und Disketten Versionen können allein oder zu zweit gegen den Computer gespielt werden. In der Atari ST Version kann man sogar zu dritt gasgeben.

Electric Dreams Software, Authorized User.
ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

Activision Deutschland GmbH. Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76.
Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.
Exclusiv Distributor: Ariolasoft – Vertrieb Österreich: Karasoft (Exclusiv Distributor)
Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exclusiv Distributor)

SEGA
ATARI

1988 – das Jahr der Spiele

Die Kästchen und ihre „Bedeutung“:

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.
Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten“ von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Willkommen im Jahr der Spiele, liebe Freunde! Wieder einmal haben wir ein Schaltjahr. Und: Was sagt uns das? Richtig! Die Olympischen Wettkämpfe finden wieder statt. Teil 1: Calgary, Kanada. Das Großereignis ist bereits im Gange; Tausende machen sich Hoffnung, bei den „Wintergames“ ganz oben auf dem Treppchen stehen zu dürfen. Teil 2: (hoffentlich) Seoul. Im Sommer 1988 werden wieder (die Götter haben's in der Hand) nach 12jährigem politisch-sportlichen Gerangel die Sportler aus Ost und West an den Sommerspielen teilnehmen. Schließlich Teil 3: die ASM! Hier findet Ihr übers ganze Jahr wieder genügend Games, die zwar zum Großteil nichtolympischer Natur sind, aber dennoch nicht minder interessant sein dürften!

Bleiben wir bei Teil 3 des „Jahrs der Spiele“, der ASM! Natürlich haben wir uns auch in dieser Ausgabe auf Eure Wünsche eingestellt. Vielen Dank an dieser Stelle für die rege Teilnahme an unserer Umfrage. Wir sind stets bemüht, Euch nach dem Motto: „Spiel & Spaß - für jeden was!“ ausreichend zu informieren und natürlich zu unterhalten.
So werdet Ihr wieder Aufsehenerregendes, Neues und Informatives in dieser ASM finden. Unser „Olympischer Gedanke“ beinhaltet den händeringenden Wunsch nach innovativer, neuartiger Software, die sich wohltuend von der aus dem vergangenen Jahr abhebt. Denn: Zu oft flossen alte, erfolgreiche Ideen in vermeintlich „neue“ Produkte. 1987 könnte man das „Jahr der vertanen Chancen“ nennen.
Doch genug der Reminiszenz. Schauen wir in die Zukunft! Auffällig auch in diesem Monat: Die 16Bit Games nehmen drastisch zu! Besonders auf dem ST-Sektor hat sich einiges getan; der Amiga holt ständig auf. Aber: Wie sieht es mit dem IBM oder dem Mac aus? Werden sich die 8-Bitter behaupten können? Kommen gar die neu zum Leben erweckten sogenannten „Spielkonsolen“ wieder zu (Millionen-)Ehren? Fragen über Fragen, die in diesem Jahr vielleicht schon beantwortet werden können.
Nun überlassen wir Euch aber erst mal der Lektüre der ASM 2/88: Haltet Eure Sticks und Mäuse bereit, und stellt Euch auch auf die Tasterei ein! Zum Schluß noch was Olympisches, das Ihr nicht vergessen solltet: „Dabeisein ist alles!“

Eure ASM-Redaktion

Chefredakteur Manfred Kleimann freut sich mit seinem Team auf „neue Taten“! (Foto: brall)

ASM – DER INHALT

Noch nie waren die Figuren so groß und die Schläge so tief unter der Gürtellinie: BANGKOK KNIGHTS **9**

Bei ASM im Test: So schnitt POWERPLAY ab **64**

Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten: GEE BEE AIR RALLY **8**

Liebe Leser, beginnend mit der heutigen Ausgabe haben wir als kleinen Service für Euch den Vorspann der Programmtests erweitert um die „Muster von"-Zeile. – Die darunter genannten Zahlen findet Ihr in der Generalkarte wieder. Wir danken den genannten Firmen für die Bemusterung.

Erinnern Sie sich? Diesen tollen C-5 gab es bei unserer Sammelaktion zu gewinnen.

Der Gewinner steht fest! Heiko Müller, Yorckstraße 2 in 5400 Koblenz darf sich über das Gefährt freuen. Übrigens: Wir bringen Dir das Auto selbst vorbei! So long. ASM-Redaktion

Nicht jeder Flitzer ist ein Renner: OUTRUN

51

Leicht angetörnt und ewig pleite: ANDY CAPP kostet Ihren letzten Nerv

86

ASM
TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

Aktueller Software Markt

Impressum

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Astrid Ruuben (ru), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., M.R., C.E. French (c.e.f.) und max. ● **ASM-Büro London:** Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** Mark Bromley ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Linda Sesar, Tanja Mosebach ●
● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,50 DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 59,50 DM, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

aktueller software markt

ISSN 0933-1867

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Action Games

Ein Klassiker kehrt zurück: Das Ball-Fieber steigt wieder!

Programm: Spaceballer, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 30 DM, **Hersteller:** International Software Köln, E. Heidmüller, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. 0221/604493, **Muster von:** International Software.

Wer erinnert sich noch an das Programm *Bounder* aus dem letzten Jahr? Es ging dabei darum, einen Tennisball in schwindelnder Höhe über dachartige Flächen zu steuern, wobei viele eingebaute Hindernisse sehr bald zum Absturz in den Abgrund führten. **INTERNATIONAL SOFTWARE Köln** hat mit **SPACEBALLER** ein ähnliches Spielprinzip aufgegriffen und dies für die 16-Bit-Rechner Amiga und Atari ST umgesetzt. Als Spieler bewegt man eine springende Kugel über futuristisch anmutende Plattformen, die frei im All schweben. Diese Flächen müssen durch geschicktes Lenken des Balles überwunden werden, wobei es neben dem Sammeln von Diamanten auch darauf ankommt, möglichst weit zu kommen. Erschwert wird dies durch ins Bild fliegende Satelliten, Raketen usw., die bei Berührung mit der Kugel deren Explosion verursachen. Außerdem findet man in höheren Levels Bodenunebenheiten und Magneten, auf die man besonders achten muß, da auch hierdurch bestimmte Effekte, die den normalen Verlauf des springenden „Spaceballs" beeinflussen, erzielt werden.

Hilfestellung gibt es unter Umständen durch Felder mit Pfeilmarkierung; prallt man dort mit der Kugel auf, wird diese mit Effet, ähnlich einem Katapult, abgeschossen und ist somit auch in der Lage, Abgründe zu überspringen oder Wege zu verkürzen. Gute Reaktion und Kombinationsgeschick bei der Wahl der besten Wege über die Plattformen sind Voraussetzungen, die man braucht, um alle 20 Level des Spieles zu überwinden. Vorsicht auch bei den Feldern mit dem Fragezeichen! Nicht immer gibt es dort einen Bonus, manchmal klebt der Spaceball dort fest und wird von einer Rakete abgeschossen. Die Grafik des Programms ist gut und detailliert ausgearbeitet, wobei auch die sehr exakte Joysticksteuerung erwähnt werden muß. Der Spaceball läßt sich problemlos lenken und hüpft bei angezogenem Joystick lediglich um ein Feld weiter. Drückt man den Hebel nach vorn, werden zwei Felder zurückgelegt.

Der Sound ist ebenfalls erwähnenswert und wurde bei der Amiga-Version des Spiels vollkommen digitalisiert (Schreie beim Absturz sowie ein dumpfer Knall bei Explosionen). Die Motivation ist sehr hoch, da man immer wieder einen neuen Versuch starten will, wenn der Ball abgestürzt ist, dabei hat man fünf Versuche zur Verfügung. Eine speicherbare Highscoretabelle bei Spielende rundet das Ganze noch ab. Mir hat SPACEBALLER gefallen, und als Low-Budget-Spiel kann ich es jedem, der jetzt neugierig geworden ist, empfehlen! Bleibt noch anzumerken, daß das Programm nur durch den Hersteller vertrieben wird.

Uwe Winkelkötter

»SPACEBALLER ist ein gutes Remake für die 16-Bitter und als Low-Budget-Spiel jedem zu empfehlen. Schön, daß gute Games auch aus Deutschland kommen können! Ich kann das Programm jedem empfehlen!«

ASM HIT

Grafik	9
Sound	9
Motivation	11
Spielablauf	8
Preis/Leistung	10

Mit Brille wär'das nicht passiert

Programm: Trashheap, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 69 DM, **Hersteller:** TommySoftware, Gutzkowstr. 35, 6000 Frankfurt, **Muster von:** TommySoftware.

Da haben wir es endlich! Ein „echtes" 3-D-Spiel, das man so richtig nur mit 3-D-Brille genießen kann. Ich muß zugeben, daß ich von dem 3-D-Effekt (natürlich mit Brille) richtig angetan war. Insofern ist **TRASHHEAP** von **TOMMYSOFTWARE** auch wirklich etwas Besonderes.

Das kann man vom Spielablauf nicht gerade behaupten, aber dafür, daß die Games mit dem „Rot-Grün-Effekt" augenblicklich ja eher noch in den Kinderschuhen stecken, kann sich das von diesem deutschen Haus produzierte Game wirklich sehen lassen.

Kommen wir erstmal zum sogenannten Lieferumfang: Es gibt zwei einseitig bespielte Disketten, eine Anleitung, die zwar witzig ist, aber nichts über die Steuerung aussagt, eine 3-D-Brille und ein Schlüsselsystem für die Sicherheitsabfrage. Wobei wir schon beim nächsten Thema wären. Der beste Kopierschutz ist immer noch der auf rotem Karton stehende Schlüssel, der für alle Kombinationen von A1 bis Z26 ein oder zwei Zeichen als Eingabe vorschreibt. Kennt man diese Zeichen nicht, läßt sich das Game nicht laden.

Übrigens läuft TRASHHEAP sowohl mit Farb- als auch mit s/w-Monitor (schaltet sich selbst automatisch entsprechend ein). Dann wären wir im Titelbild, das sehr hübsch gestaltet wurde. Es erklingt ein toller Digisound (der Sound im Spiel ist zwar auch nicht schlecht, auf die Dauer aber nervig und außerdem lauter als die Titelmelodie), bei dem man VOLUME durchaus ein bißchen höher stellen kann. Nun erfolgt in „Sprühschrift" die Abfrage, ob das Game in 3-D gespielt werden soll (Abfrage entfällt bei s/w-Monitor). „j" oder „n" eingeben, und es erfolgt eine weitere Abfrage, nämlich, wieviele Spieler mitmachen wollen: 1 bis 9 (!). Dann kommen wir endlich zum Spiel selbst.

Ihre Aufgabe ist es, eine „umgedrehte Pyramide", die Hochprozentiges enthält, auf einer Art Teller an den verschiedenartigsten Gebilden (Göttern) vorbeizubalancieren. Dabei gilt es, in jedem Level mit dem vorhandenen Benzin das Ziel (Goal) zu erreichen und mit diesem „anzudocken". Die ganze Story drumrum schenken wir uns, wichtig ist nur, daß der Inhalt der Pyramide ständig bewegt werden muß, und wenn man das durch verschiedene Ausweichmanöver nicht selbst tut, fängt die Pyramide ganz allein an, in der Luft zu rotieren. Vielleicht sollte man aber besser sagen, im Weltraum, denn das Ganze liegt natürlich in der Zukunft, und die Szenerie ist in den Weltraum verlegt worden.

Unterwegs begegnen dem Spieler verschiedene Gebilde, die Götter darstellen sollen. Diesen muß man ausweichen, da die Pyramide sonst zerstört wird (bei Kollision) oder sonst noch recht merkwürdige Dinge passieren. So gibt es eine Figur, die der Pyramide den Balancierteller „unterm Hintern" weghaut, ein anderer Gott macht aus einer großen Pyramide zwei kleine, ein weiterer macht die Pyramide immer flacher usw.

Das Spiel selbst kann man weniger als Action-Spiel, denn als Geschicklichkeitsspiel und 3-D-Show betrachten. Man muß hier noch nicht einmal schnell reagieren können. Ganz im Gegenteil! Eine schnelle oder etwas ruckartige Bewegung mit der Maus, und schon ist die Pyramide vom „Tablett" heruntergeglitten und in den Tiefen des Raumes verschwunden. Das kostet wertvolle Zeit, bis man dann wieder eine neue bekommt (das allerdings unbegrenzt). Hat man es aber geschafft, bis zum Ziel zu kommen (sieht man an der Anzeige unten rechts, ist diese „vollgelaufen", hat man das Ziel erreicht), taucht ein Dreieck auf, auf das man nur zuhalten muß, um anzudocken. Schwupp, schon ist man im nächsten Level.

Das Ganze ist wirklich sehr einfach, wenn man sich nicht zu ruckartigen Bewegungen mit der Maus (damit wird nämlich gesteuert) hinreißen läßt. Dafür hat man umso mehr Zeit, ausgiebig die 3-D-Figuren zu bewundern, die auf die Pyramide zukommen, sowie sich an den Metamorphosen der Pyramide zu erfreuen.

Was soll man nun noch sagen: TRASHHEAP ist wohl eher ein Game für Gucker, die mal 3-D auf dem Bildschirm bewundern wollen, denn für Actionliebhaber wird hier nichts geboten. Für Leute, die den 3-D-Effekt nicht nutzen können, ist das Game stinklangweilig. Ich war gleich im ersten Versuch schon mit Highscore im achten Level und hätte noch stundenlang so vor mich hin spielen können. Ob es sich aber lohnt, nur für den 3-D-Effekt 69 Märker hinzublättern, das muß wohl jeder für sich entscheiden. Zumindest die Programmierleistung ist allerdings zu würdigen.

Martina Strack

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7 (wegen 3-D)**
Preis/Leistung	**6**

Bitte, verschont uns!

Programm: Skyrider, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Creation Software, England, **Muster von:** 58.

SKYRIDER vom Newcomer **CREATION SOFTWARE** ist fast schon als ein Low Budget-Produkt anzusehen (ca. 45 Mark). Aber: Trotz dieses Aspektes konnte der „Himmel-Reiter" nicht zum „Himmel-Stürmer" werden. Die Gründe wollt Ihr wissen? Okay, hier sind sie: Fangen wir mit der guten Nachricht an! Grafik & Sound sind ganz nett. Das Negative: *Uridium*-ähnlicher Aufbau, *Goldrunner*- und *Jupiter Probe*-ähnelnde Hindernisse und *Leviathan*-mäßige Landschaften. Man hat bei SKYRIDER sofort den Eindruck: „Hier wurde kräftig abgekupfert; mehrere Games in eines vermengt!" Hinzu kommt, daß das Scrolling nicht gerade als butterweich bezeichnet werden kann. Die Farben sind o.k.; auch die Sprachausgabe ist ganz witzig. Das aber allein macht noch keinen Hit. Solltet Ihr Euch für SKYRIDER entscheiden, so denkt daran, daß es beileibe bessere, wenn auch teurere Spiele dieser Art gibt! *Manfred Kleimann*

Grafik	**9**	**Motivation**	**5**
Sound	**8**	**Preis/Leistung**	**6**
Spielablauf	**6**		

Der Zehn-Marks-Flop

Programm: Helidrop, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 DM, **Hersteller:** Top Ten/Imagez Software, Theale, England, **Muster von:** Top Ten.

Für schlappe zehn Mark bekommt man von einer unbekannten englischen Softwarefirma namens **IMAGEZ SOFTWARE**, deren Produkt vom Low-Budget-Label **TOP TEN** vertrieben wird, ein noch schlapperes (...) Spiel, welches sich **HELIDROP** nennt. So billig das Spiel ist, so billig ist auch die Story: Sie sind Joe Starbuck, ein erfahrener Hubschrauberpilot und müssen Ihren Kameraden, die unter Beschuß in der Schlacht von Moldavia sind, helfen. Sie können sie zwar nicht retten, aber ihnen Vorräte bringen.

Abgesehen von der primitiven Grafik ist HELIDROP nahezu unspielbar. Ist man mit seinem Hubschrauber gerade in der Luft, kommen von vorn und hinten mehrere gegnerische Hubschrauber in Dreierreihen auf den Spieler zu.

Nach der Bruchlandung geht's wieder von vorn los. Welch interessantes Spiel. Die Grafik ist schlicht, Sound ist den Programmierern ein Fremdwort, der Spielablauf ist abgekaut. Ex und hopp damit!

Stefan Swiergiel

Grafik	**4**
Sound	**1**
Spielablauf	**2**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

Historische Maschine und gewagte Manöver

Programm: GeeBee Air Rally, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Activision, USA.

Einen ungewöhnlichen und meines Wissens bis jetzt noch nicht bedachten Spielhintergrund hat **ACTIVISION** mit **GEEBEE AIR RALLY** für den Amiga umgesetzt. Es handelt sich dabei um ein Flugzeugrennen mit Doppeldeckern. „GeeBee" war eines der schnellsten Flugzeuge der 30er Jahre. Gebaut und benannt nach den führenden Flugzeug-Ingenieuren, den Granville-Brüdern. Ein weiteres Histörchen: Viele Piloten starben in dieser blitzschnellen, aber schwer zu manövrierenden Maschine. **Steve Cartwright** hat dies geschichtlich aufgearbeitet und versoftet. Der Autor hat 16 verschiedene Rennstrecken in das ACTIVISION-Action-Abenteuer „eingebaut". Bemerkenswert: Das ausgezeichnete 3D-Scrolling. Nun zur Story:

Es gilt, pro Level jeweils 3 verschiedene Strecken innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu absolvieren, um danach in einer Bonusrunde Zusatzpunkte zu sammeln. Dann geht es im nächsten Level mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad weiter.

Zunächst einmal fällt mir bei AIR RALLY die sehr detaillierte Ausarbeitung auf. So läuft alles wie ein kleiner Film ab, denn zu vielen Szenen werden noch zusätzlich Bilder oder sogar animierte Grafiken gezeigt. Beispielsweise sieht man den Piloten mit dem Fallschirm abspringen, wenn er zu oft mit einem anderen Flugzeug zusammengestoßen ist, und anschließend liegt er dann entweder in der Wüste, oder er ist in einem Schweinetrog gelandet. Man könnte zwar sagen, daß solche Sachen eigentlich überflüssig sind, aber sie lockern das Programm doch angenehm auf. Bevor das Rennen losgeht, wird jedesmal die verfügbare Zeit angezeigt sowie die vom letzten Rennen noch zusätzlich herausgeholten Sekunden (immer ein Viertel der verbliebenen Zeit). Im unteren Bildschirmteil sieht man zwar seine Anzeigen, die man im übrigen sowieso nicht zu beachten braucht, aber trotzdem hat man keine richtige Simulatorperspektive, da man das eigene Flugzeug von hinten sieht. Dadurch fällt die Steuerung natürlich wesentlicher leichter, weil man die Bewegungen des Doppeldeckers besser verfolgen kann. Während des Rennens hat man auch nur die Wahl zwischen zwei Geschwindigkeiten, unter denen durch Feuerknopfdruck umgeschaltet wird. Die Rennstrecke ist nur durch Pfosten abgetrennt und die Landschaft, die rasend fix unter dem eigenen Gefährt hinwegscrollt, verdient diesen Namen eigentlich gar nicht, denn sie besteht nur aus dauernd wechselnden Farbbalken (wie z.B. bei *Space Harrier*). Trotzdem macht das Ganze einen Heidenspaß, und wenn man von einem anderen Flugzeug überholt wird, zieht man unweigerlich den Kopf ein. Man könnte AIR RALLY wohl am Besten mit einem Autorennspiel vergleichen, nur besteht hier halt noch die Möglichkeit, die Höhe zu verändern und dadurch heiklen Situationen besser zu entgehen. Gerade auch die hohe Geschwindigkeit macht das Programm zu einer ansprechenden Herausforderung. Ich persönlich lasse für GEEBEE AIR RALLY jedes Autorennspiel im Mülleimer verschwinden. Schließlich auch die zwar spärlich, aber gut eingesetzten Sounds machen das Spiel so ungemein realistisch. Also, an alle verkappten Bruchpiloten und Rennspielliebhaber: Legt Euch dieses Spiel unbedingt zu! Es wird mit Sicherheit keiner bereuen, denn es macht wirklich eine ganze Menge Spaß!

Michael Kohl

Grafik	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

»Ich persönlich lasse für GEEBEE AIR RALLY jedes Autorennspiel im Mülleimer verschwinden!«

Wer andern eine Grube gräbt ...!

Programm: Spy vs. Spy I, **System:** (neu für Atari ST), **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Databyte, London, England, **Muster von:** Active Sales and Marketing.

Auch in diesem Monat kam Redaktions-Kollege Otti wieder bei mir vorbeigescrollt, hämisch grinsend wie der schwarze Spion, der den anderen gerade „gehimmelt" hat. Womit wir schon beim Thema wären. Wie gesagt, er (Otti) wollte mich auf ein altes Spiel aufmerksam machen, das jetzt für den Atari ST neu aufgelegt wurde. **SPY VS. SPY** heißt das Machwerk, das mittlerweile wahrlich keinen mehr vom Hokker reißt. „Besonders den Sound", so Otti, „den Sound kann man sich höchstens zwei Minuten anhören. Dann fallen einem die Ohren ab!" Recht hat er! Natürlich kann man in so einem Fall entweder die Lautstärke runterdrehen, den Potentiometer aus dem Monitor reißen oder, was einfacher (und billiger) wäre, mit der „S"-Taste das Gepiepse zum Teufel jagen.

Wie bereits einigen Usern und Hobby-Spionen bekannt sein dürfte, dreht sich alles um die nimmermüden und offensichtlich nicht totzukriegenden Spione (einer schwarz; der andere weiß), die wir nicht nur aus den M.A.D.-Heften, sondern auch aus den versofteten Vorgänger-Versionen kennen. Was machen wir aber mit denjenigen, die den ST als „Erstwaffe" erworben haben und noch nichts von dem **DATABYTE**-Produkt gehört haben? Richtig! Wir beschreiben es!

Die Geschichte ist quasi gewissermaßen sozusagen einfach wie simpel (da stimmt etwas nicht! Na ja...); die Steuerung dagegen nicht. Beginnen wir mit der Story: Zwei eiskalte Pro-

Schnell geschafft

Programm: Bangkok Knights, **System:** C 64, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** System 3 , **Muster von:** [2] [3].

Schon lange läuft die Werbung für **BANGKOK KNIGHTS.** Kurz vor Weihnachten war das neue Game von **SYSTEM 3** dann endlich in den Geschäften. Ob dieses Game wohl den Standard von *The Last Ninja* erreicht, fragte ich mich nach dem Auspacken der zwei Kassetten.

Nun, nach dem Test, muß ich sagen, daß man an Grafik und Musik ganz eindeutig die Handschrift von SYSTEM 3 erkennt. BANGKOK KNIGHTS sieht aus, als hätte man ein Vergrößerungsglas vor einen *LAST NINJA*-Screen gehalten.

Wohl einmalig ist die Größe der Figuren, die über 10 Zentimeter groß auf dem 37-cm-Bildschirm herumhüpfen. Die verschiedenen Orte, an denen die Kämpfe stattfinden, sind maßstabsgerecht dargestellt und sind bis auf ein paar „unrealistische" Kleinigkeiten, die durch die Steuerung verursacht sind, wirklich klasse gemacht.

Wie Sie sicherlich schon wissen, treten Sie als „Künstler" im Thai-Boxen an. Zunächst müssen Sie sich den Weg in den Ring freimachen, denn viele Konkurrenten möchten ebenfalls die Ehre haben, im Ring gegen die Besten des Landes zu kämpfen.

Sie fangen auf einem Riff an, denn da erwartet Sie Ihr erster Gegner. Anschließend kämpfen Sie sich durch die Straßen bis in die Arena.

Die bei Kassette doch recht lange Ladezeit wird durch einen tollen Hubbard-Sound versüßt. Echt hörenswert! Und dann gibt's auch während des gesamten Games einen wirklich flotten Hintergrundsound, der von „Schlaggeräuschen" usw. überlagert wird (wahlweise kann man auch auf die Geräusche allein umschalten).

Hier ist ebenfalls ein Lob angebracht. Ein weiterer Vorteil dieses Games gegenüber gleichartigen Kampfspielen ist die Wählbarkeit der Steuerung. Dabei kann mit oder ohne Diagonal-Steuerung gespielt werden. Klar, daß „ohne" einfacher ist, dies kommt aber besonders den Leuten entgegen, deren Joystick nicht jede Diagonalbewegung mitmacht. Der Computer belegt dann nämlich jede „Normalrichtung" mit einer Aktion kurzer und einer langer Reichweite und setzt automatisch die „richtige" ein.

Insgesamt dreimal muß man seinen Gegner besiegen (bei fünf möglichen „Runden"), um einen Kampf gewonnen zu haben. Dabei begeistert die gute Animation der Figuren. Auch die vielen Features, wie z.B. das „Nummerngirl", das jede Runde „einläutet", gefallen gut.

Kommen wir nun zu den „Nachteilen" des Games. Der gravierendste ist wohl, daß BANGKOK KNIGHTS zu einfach ist.

„Wie das?" ,wird sich der geneigte Leser jetzt vielleicht fragen. Immerhin gibt's diverse Tritte und Schläge, so daß man doch schon überlegen müßte, wie man seinen Mitspieler bzw. den Computer bezwingt. Das gilt auf jeden Fall für den Mitspieler, zumal man diesen nicht so leicht ausrechnen kann. Mit dem Computer wird man jedenfalls ganz leicht fertig.

Man nehme den Joystick, erinnere sich an Wintergames oder vergleichbare Sportspiele, und los geht's. Ob Sie nun von links nach rechts oder von oben nach unten „rudeln" müssen, das dürfen Sie selbst ausprobieren. Auf jeden Fall bekommen Sie so alle Bilder zu sehen, ganz ohne Pokes und Trainer. Auch nicht schlecht, oder? Als Fazit daraus läßt sich aber ableiten, daß sich das Game auf die Dauer nur lohnt, wenn man gegen einen menschlichen Spieler antritt und alle einzelnen Tritte und Schläge (darunter auch welche unter die Gürtellinie, sozusagen „voll ins Schwarze") aus- und benutzt.

Als letztes vielleicht noch ein Wort zur Grafik: Die großen Spielfiguren haben auch einen Nachteil: Die „Ränder fransen aus", d.h. die Figuren sind an einigen Stellen nicht scharf vom Hintergrund abgetrennt. Letzterer ruckelt beim Scrollen ein wenig, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Eine nette Idee ist die „eigene farbliche Gestaltung" der Figuren und des Hintergrundes. Eine Reihe von Codes ermöglichen es, die Farben der Sprites oder des Hintergrundes zu wechseln. So kommen Sie zu „blauen Konturen" usw., und können die ganze Grafik total verfremden. Gute Idee (hätte von mir sein können)!

Trotz aller guter Ideen kommt BANGKOK KNIGHTS meines Erachtens nicht an das legendäre *Last Ninja* heran. Auch *IK Plus* finde ich besser. Das große Plus sind bei BANGKOK KNIGHTS natürlich die großen Figuren, die guten Hintergrundgrafiken, sehr gute Animation der Figuren und die diversen Sounds (auch wenn die Sprachausgabe erst nach zweimaligem Hören als solche zu erkennen ist). Wer also auf derartige Kampfspiele steht, der sollte sich BANGKOK KNIGHTS besorgen. Das gilt auch für „Ungeübte" und Leute, die ein paar Erfolgserlebnisse brauchen oder sich vorwiegend mit menschlichen Mitspielern auseinandersetzen wollen. Allen anderen empfehle ich Ulis Patentrezept: Erstmal ansehen, besonders wenn man schon *IK Plus* oder *Last Ninja* besitzt.

Martina Strack

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

fis auf ihrem Gebiet (Spione) versuchen (jeder für sich), an Geheim-Dokumente zu kommen, die sich (später) gut in monetäre Einheiten (Kohle!!!) umwandeln lassen. Der Screen beschert dem Spieler/den Spielern die Möglichkeit, beide Agenten in ihrer eigenen Welt („Simulvision" genannter, zweigeteilter Bildschirm) bei ihren Aktionen zu sehen. Ein- oder Zwei-Spieler-Optionen sind gegeben, so daß man auch allein gegen den Rechner antreten kann (zu zweit macht's aber mehr Spaß!). Wir erkennen nun oben „Weiß" und unten „Schwarz". Hat mit Schach nur so viel zu tun, als daß sich die beiden, treffen sie aufeinander, gegenseitig „schlagen wie die Bauern" (mit 'nem simplen Knüppel). Für unseren Ballerspiel-Spezialisten (O. Schmidt) sind allerdings keine „ottilogischen" Gesichtspunkte gegeben, um das Game als „fetzig" bezeichnen zu können. Zurück zum „Schlagen": Wenn das mal nicht der Fall ist, stellen sich die beiden gegenseitig Fallen, um den anderen „hochgehen zu lassen" (Bomben im Schrank) oder ihn per Stromschlag zu „himmeln". Hat man seine Suche erfolgreich abgeschlossen, fliegt der betreffende Spion mit 'nem Doppeldecker auf und davon.

Zur Steuerung: Joystick oder Maus sind empfehlenswert! Wer es mit der „Tasterei" versucht, muß einplanen, Papi bald um 'nen neuen ST bitten zu müssen. Aber hernach werden die Probleme nur geringer. Denn: die Handhabung ist etwas schwierig. Man nehme beispielsweise den Stick zur Hand und versuche, eine Bombe zu legen: Zunächst Schränkchen öffnen (einmal Feuerknopf), dann Bömbchen nehmen (Feuerknopf), um danach Schublädchen zu öffnen (einmal Feuer) und Bömbchen legen (zweimal Feuerknopf oder so ähnlich...). Ehe ich mir einen abbreche, überlasse ich es Euch, diese (oder ähnliche) Schritte selbst zu unternehmen.

Zusammenfassung der Ereignisse: Zweigeteilter Bildschirm; zwei Agenten; gegenseitiges „himmeln"; Dokumente finden; Sound abstellen und Otti nicht weiter ärgern. Desweiteren zu empfehlen: Gute Nerven; einen Mitspieler; schnelles Reagieren und einen haltbaren Joystick (wahlweise: Maus)! *Manfred Kleimann*

Grafik	**8**
Sound	**(brrr) 2**
Spielablauf	**5**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

Spielgenuß hoch 10!

Programm: The Legend of Zelda, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 65,- DM, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Yeno, Postfach 540947, 2000 Hamburg 54, (ab März '88 erhältlich).

NINTENDO wird erwachsen! Das Gefühl hatte ich jedenfalls, als ich **THE LEGEND OF ZELDA** spielte. Das Programm reiht sich mühelos in die Spectrum- und Commodore-Ecke der Labyrinthspiele á la *Sabre Wulf* ein. Und da sichert es sich bestimmt einen der vorderen Plätze!

Die Story kommt bekannt vor. Sie sind Link, der furchtlose Abenteurer, der den schrecklichen Ganon besiegen und Prinzessin Zelda retten muß. Das ist keine leichte Aufgabe, denn Link muß dazu durch Wälder, Gewässer und allerlei Gefahren. Wie gesagt, alles wie bei den anderen Spielen. Aber dieses Nintendo-Programm zeichnet sich durch einige Besonderheiten aus, nämlich seine Vielfalt. Man kann Link mit allerlei Waffen ausrüsten, oder Waffen gegen Schätze eintauschen, in Höhlen und schließlich noch in der sogenannten „Underworld" herumforschen, einem weiteren, unterirdischen Labyrinth. Das Programm ist einfach unglaublich komplex! So komplex, daß man es kaum beschreiben kann.

Dutzende von Monstern behindern den Spieler dabei natürlich. Eigentlich ist das ja alles von der Spielidee recht simpel, man kennt es ja schon aus zahlreichen anderen Programmen, aber man muß dieses tolle Programm erst einmal gesehen haben, damit man weiß, was nachher auf einen zukommt. Das Programm begeistert durch Farbenvielfalt und vor allem durch seine immense Komplexität. Man ahnt vorher noch nicht, welche Vielfalt das Programm bietet.

Vor allen Dingen die Grafik des Spieles ist sehr gelungen, alle Objekte sind sehr detailliert und farbenprächtig. Mit einem Farbmonitor kommt die Grafik am besten rüber. Auch der Sound paßt gut zum Spiel, schnell kommt Spielhallenatmosphäre auf. Nach einiger Zeit ist man selbst im Spiel „richtig drin" und möchte gar nicht mehr raus. Die Freude über das tolle Programm wird von NINTENDO durch eine exzellente Anleitung (in der mir vorliegenden Version noch in Englisch) gesteigert, allein diese hätte schon die Note 12 verdient. Hier wird alles peinlich genau erklärt und mit hübschen, comicartigen Bildern illustriert. Wer die Anleitung gelesen hat, kommt garantiert mit dem Spiel klar.

Dazu gibt's dann noch einen Extra-Knüller, eine Beilage mit Karten und Plänen des Spieles, gut versiegelt natürlich, damit man nicht unfreiwillig hineinschaut, wenn man gar nicht will. Auch diese Beilage hätte die Note 12 verdient. Was will man mehr?

THE LEGEND OF ZELDA hat einen Super-Eindruck hinterlassen, nicht nur, was die goldfarbene Cassette und die Super-Anleitung angeht, sondern auch das Spiel begeistert durch seinen unglaublich „abgerundeten", „kompletten" Eindruck. Ich kann THE LEGEND OF ZELDA wirklich jedem Nintendo-Besitzer empfehlen. So ein Programm hat es auf den Spielecomputern Spectrum und C-64 noch nicht gegeben. Ein absoluter Knüller!

Peter Braun

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Er ist wieder da!

Programm: Moley Christmas, **System:** Spectrum, **Preis:** gratis!!!, **Hersteller:** Gremlin, Sheffield, England, **Muster von:** Your Sinclair Magazine, London, England.

Ein Weihnachtswunder ist geschehen! Der Evergreen unter den Maulwürfen ist wieder aufgetaucht! Nachdem **GREMLIN** mit *Auf Wiedersehen Monty* schon groß und breit das Ende der Monty-Mole-Saga angekündigt hatte, erschien nun überraschend eine Fotsetzung dieses Gerüstspielklassikers. Passend zum Fest heißt dieses neueste Episode schlicht und einfach **MOLEY CHRISTMAS** und beinhaltet all das, was wir an den Vorgängern auch schon liebten. Doch - eines ist ganz besonders: Das Spiel ist **nicht** im Handel erhältlich, sondern wurde **gratis** der Weihnachtsausgabe des großen englischen Spectrum-Magazins **YOUR SINCLAIR** beigelegt! Allen unverbesserlichen Monty-Fans sei hiermit empfohlen, sich diese Ausgabe zu besorgen oder direkt unter folgender Adresse nachzufragen: Your Sinclair, Dennis Publishing Ltd., 14 Rathbone Place, London W1P 1DE, England.

Doch nun zum Game selbst: Unser tapferer Held muß sich dieses Mal durch sechs Screens kämpfen. Im ersten Bild muß ein Listing aufgenommen werden, im zweiten eine Dupliziermaschine und bis zur GREMLIN-Hauptzenrale müssen insgesamt noch 8 Kassetten eingesammelt werden. Auf dieser Reise gibt es natürlich wieder jede Menge Gerüste, Gegenstände und seltsame, fliegende Sprites, die Monty ans Leder wollen. Und auch dieses Mal braucht man viel Geschick, Übung und Überlegung, um die einzelnen, sehr schwierigen Screens zu meistern. Die Fans des 128K-Spectrum bekommen sogar noch einen tollen Sound, der das Spiel passend untermalt. MOLEY CHRISTMAS ist somit ein würdiger Nachfolger der Monty-Mole Reihe und genauso faszinierend wie die Vorgänger. YOUR SINCLAIR kann man nur zu dieser Idee beglückwünschen und einen bekannten Spruch zitieren: „Totgesagte leben manchmal länger, als man denkt!"

philipp

»Totgesagte leben manchmal länger, als man denkt.«

ASM HIT

Grafik	9
Spund	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	12

Dieses Lebewesen
ist die perfekte Synthese
aus Kraft, Intelligenz
und Mut…

RIMRUNNER

Das neue Action-Game von Palace mit hinreißender Graphik, schnellem Scrolling und tollem Sound.

Anleitung in Deutsch
Vorsicht!
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen

Ariolasoft GmbH
Postfach 1350
4830 Gütersloh
Vertrieb Österreich:
Karasoft
Vertrieb Schweiz:
Thali AG

ariolasoft

Erhältlich für Commodore 64

PALACE SOFTWARE

Grafik hui, Game pfui!

Programm: Morpheus, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Rainbird, England.

Andrew Braybrook, der berühmte Autor der Klassiker *Paradroid* und *Uridium,* hat ein neues Spiel fertiggestellt: **MORPHEUS.** Es ist übrigens sein letztes Programm, das von **RAINBIRD** vertrieben wird, da er sich mittlerweile von dieser Firma getrennt hat und zu *Firebird* gewechselt ist. Braybrook hatte ja nach seinen ersten beiden Riesenerfolgen dann mit *Alleykat* einen kleinen Durchhänger. So hat er sich jetzt nahezu ein Jahr Zeit genommen, um in aller Ruhe MORPHEUS zu programmieren. In alter Braybrook-Tradition ist es natürlich wieder ein Shoot-em-up.

Nachdem das Spiel geladen und ein kleiner, hübsch gemachter Vorspann abgelaufen ist, geht es dann durch Druck auf den Feuerknopf los. Zunächst erscheint erst einmal ein Auwahlmenü mit 8 Punkten. Man kann sich entweder zusätzlich Waffen, andere Ausrüstungsgegenstände oder sogar ein neues Raumschiff zulegen. Zu Beginn ist dies aber noch uninteressant, da man sich erst die dazu nötigen „Mäuse" zusammenballern muß, denn das eigene Konto weist leider einen Saldo von Null auf. So wähle ich den Punkt „Deploy Ship" aus, und mein Raumschiff dockt von meiner Basis ab. Insbesondere diese Dock-Szene ist grafisch exzellent dargestellt, und es ist wohl zu bezweifeln, daß der 64er noch zu mehr fähig ist.

Die Aufgabe des Spielers ist es dann, jeweils ein aus vielen Stationen bestehendes System zu zerstören. Das ist mit Hilfe des Radars, der oben in der Mitte angebracht ist, eigentlich nicht sonderlich schwierig. Die Systeme bestehen meist aus einem oder mehreren großen Kreisen, und es müssen analog zur Nummer des Levels jeweils so viele Stationen zerstört werden, daß das System zusammenbricht und die Mission erfüllt ist. In diesem Fall wird der Radar rot, die Stationen verschwinden, und man fliegt dann solange nach rechts, bis man wieder an die Basis angedockt wird (Anfangsszene rückwärts). Pro ergattertem Punkt gibt es jetzt eine Geldeinheit als Bonus, und man kann „shopping" gehen. Logischerweise wird man von den obligatorischen feindlichen Aliens während der Mission behindert. Ebenso muß man aufpassen, daß man nicht in ein Asteroidenfeld gerät. Zur besseren Orientierung wird auch zu Anfang jedes Levels das jeweilige System in etwas verkleinerter Darstellung gezeigt. Glücklicherweise verträgt das eigene (übrigens ungewöhnlich große) Raumschiff mehrere Treffer. Beginnt allerdings das Quadrat in seiner Mitte zu blinken, steht es kurz vor der Zerstörung, und beim nächsten Treffer verglüht es dann (ebenfalls grafisch klasse gemacht). Wie schon mehrfach erwähnt, ist MORPHEUS grafisch absolute Spitzenklasse. Der C-64 scheint also mit seinen Leistungen immer noch nicht am Ende seiner Möglichkeiten angelangt zu sein. Auch der Sound ist nicht schlecht, aber im Vergleich zu anderen Programmen liegt er nur leicht über dem Durchschnitt. Also stimmt eigentlich alles, bis auf... tja, das Wichtigste überhaupt: die Spielhandlung bzw. der Spielablauf. Dies ist nämlich auf Dauer so öde, daß mich das Game nur kurze Zeit am Monitor halten konnte. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht sehr hoch, wodurch die Motivation ebenfalls sehr schnell abfällt. Schließlich ist auch die Idee mit den Extrawaffen etc. derart abgedroschen, daß man damit auch keinen mehr hinter dem Ofen hervorlocken kann.

Also, ich hatte mir von Andrew Braybrook viel mehr erhofft, aber er scheint wirklich auf dem absteigenden Ast zu sein. Nach *Alleykat* ist dies nun sein zweiter Flop, und man sieht wieder einmal, daß ein gutes Spiel nicht nur durch fantastische Grafik und Sound gemacht wird.

Michael Kohl

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	5

Balleri, Ballera, Ballerumms

Programm: Flying Shark, **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum (Schneider- und ST-Versionen werden lt Hersteller bald nachgereicht), **Preis:** Ca. 32 Mark (Kass.) und etwa 40 Mark (Disc), **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** Firebird und 18.

TAITO machte es vor, **FIREBIRD** macht's nach. Das eine war ein Spielhallen-Hit, das andere entpuppt sich als indizierungsverdächtig. Der Name ist derselbe: **FLYING SHARK.**

Zuallererst lag mir eine Demo-Version vor, die ich recht kritisch betrachtete. Als dann das Endprodukt folgte, war ich mir sicher, daß das eiskalte Hämmerchen der Bundesprüfstelle bald wieder zuschlagen **könnte** (die Betonung liegt auf „könnte"!). Warum? Ganz einfach: Bei FLYING SHARK handelt es sich im engsten Sinne um ein Action-Game, das Erinnerungen an „1952" (Name v. d. Red. geändert!) wachruft. Das Scrolling ist ähnlich; das Game Play ist ähnlich; die Spielinhalte sind ähnlich. FIREBIRD hat also, um es auf einen Nenner zu bringen, nicht nur TAITO, sondern auch *Elite* nachgeäfft. Die Story:

Ein eisenharter, kampferprobter Bursche mit handlichem und stabilem Joystick wird gesucht, um wieder einmal zum Wohle der Menschheit Böses abzuwenden (diese Stories kennt man ja zur Genüge!). Deshalb erhält er den Auftrag, mit der „wahren Kampfmaschine" (Originalton: Ariolasoft), der FLYING SHARK, verschiedene Terrains vom Feind zu säubern. Im Prinzip heißt das wieder: „Balleri, ballera und ballerum!"

Die Grafiken, auch auf dem Speccy, sind so gut und „wirklichkeitsgetreu", daß man vermutlich sehr leicht den Bezug zur Realität verlieren kann...

Und nun möchte ich einmal abschweifen zum Wohle der Abschweifung und den „Testbericht" auf eine Formel bringen: Obgleich ich bisher bei allen Gelegenheiten so vorsichtig wie möglich genau den Regeln und Methoden des Software-Kritiker-Stils gefolgt bin, wie sie durch das Beispiel unserer erlauchten Modernen festgelegt sind, so hat man doch meine unglückliche Gedächtnisschwäche zu einer Unterlassungssünde verführt, von der ich mich reinwaschen muß, bevor ich mein Hauptanliegen (Schlußwort) anständigerweise weiter verfolgen darf. Ich gestehe mit Scham, es war unverzeihlich, so weit gehen zu müssen, wie ich es bereits getan habe, ohne die nötigen beschwerdeführenden bittflehenden oder abwehrenden Erörterungen mit den guten Herren Kritikern und Lesern gepflogen zu haben. Um dieses schwere Versäumnis wenigstens etwas zu sühnen, erkühne ich mich hier, ein kurzes Wort zur kommenden Kritik wegen meines Flying Shark-Berichtes darzubringen, indem ich die Gegebenheiten des Spiels zusammenfasse in: Brutalo, hektisch, nicht empfehlenswert!

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Töte oder stirb!

Programm: Screaming Wings, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 40 DM, **Hersteller:** Red Rat, **Muster von:** 2 13 26.

SCREAMING WINGS von **RED RAT** erinnert auf den ersten Blick an ein immer noch aktuelles Spielhallengame, nämlich *1943*. Die Spielidee ist im großen und ganzen die gleiche, so daß man, wenn man einen Atari ST mit Farbmonitor im trauten Heim stehen hat, sich einen Spielhallenbesuch sparen kann. Das Spiel wartet mit einer guten Grafik auf, und auch das Scrolling und die Geschwindigkeit der Enemy Planes lassen nichts zu wünschen übrig. Die Titelscreen des Spiels ist gut gelungen, doch besonders ist mir im Spielvorspann das Firmenlogo von RED RAT aufgefallen, das mit einem sehr schönen Effekt auf den Monitor gebracht worden ist. Doch es gibt auch negative Seiten dieses Programms, die auch erwähnt werden sollten. Da wäre zunächst die Landschaft, die man, in einer Harrier sitzend, unter sich sieht. Diese wäre durch Einstreuen einiger Variationen abwechslungsreicher zu gestalten gewesen, denn nach einiger Zeit stellt man fest, daß man es eigentlich nur mit einer Wiederholung der gleichen Landschaft zu tun hat, was sich auch im nächsten Level nicht ändert. Aber dieser Punkt ist eigentlich gar nicht so wichtig, weil man alle Hände voll zu tun hat, um seine Harrier vor dem Abschuß durch die feindlichen Flugzeuge zu bewahren. Dieses Unterfangen gestaltet sich äußerst schwierig, da die Kollisionsabfrage ungenau arbeitet. Durch diese Schwäche wird das Game noch um einige Grade härter, was aber, wenn man ungefähr 50 Spiele hinter sich gebracht hat, langsam zu einer Gewohnheitssache wird. Es bliebe noch zu bemerken, daß man durch Aufnehmen verschiedener Buchstaben, die ab und zu auf dem Bildschirm erscheinen, aus seiner Harrier besondere Fähigkeiten herausholen kann. Als da wären ein Schutzschild, eine Bombe, (Space Taste zum Auslösen), Schnellfeuer und eine sogenannte Drone, die sich zu der Steuerung des Flugzeuges spiegelbildlich verhält. Damit wären wir eigentlich am letzten Punkt der Bewertung dieses Spiels angelangt: Der Sound. Der wäre nun wirklich einfallsreicher zu gestalten gewesen, aber glücklicherweise läßt er sich über die Tastatur mit „M" ein- und ausschalten, wobei die Feuer- und Crashgeräusche erhalten bleiben. Ein weiterer positiver Aspekt für Leute, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, ist die Bedienungsanleitung, die außerdem noch in Deutsch und Französisch abgedruckt ist. Zum Extraequipment dieses Spiels gehören zudem noch ein Screaming-Wings-Button und ein Plakat des Games.

Abschließend wäre zu sagen, daß SCREAMING WINGS wohl für jeden, der auf ein klassisches Ballerspiel mit schwierigem Ablauf steht, ein Spiel darstellen dürfte, das für viel Spaß am ST sorgt, und es ist auf jeden Fall günstiger als ein Nachmittag in der Spielothek. *jh*

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

c16chris

Im Sega-Labyrinth

Programm: Zillion, **System:** Sega, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sega.
Bei **ZILLION** stehen Sie vor einer komplizierten und gefährlichen Mission. Zur Verhinderung der geplanten Machtergreifung des Imperiums Norso werden von Ihnen äußerste Anstrengungen verlangt. Dazu müssen Sie in einem von Maschinen und Robotern schwer bewachten Labyrinth fünf Floppy-Disks suchen. Benutzen Sie also die Computer, die in den Räumen stehen. Diverse Codes, die Sie eingeben müssen, sind in der Anleitung enthalten, wie z.B.: Landkartenanzeige, Laser Stop, Basis-Sprengung, Selbstmord.
Sie selbst übernehmen in dem **SEGA**-Game die Hauptrolle und müssen neben den Disks auch noch diverse Freunde befreien. Das ermöglicht Ihnen, in die Haut dieser Personen zu schlüpfen und die jeweiligen Vorteile, wie z.B. höher springen, andere Schußwaffe und dergleichen, zu nutzen. Natürlich gibt es in dem Gebäude, das Sie nach den Disks durchsuchen müssen, auch einiges zu finden, was Ihnen die Suche erleichtert. Hier wäre als Beispiel das SCOPE (Gesichtsfeld) zu nennen, denn in jedem der Räume gibt es Infrarot-Strahlen, die man ohne das Ding nicht sieht, und sobald man die Strahlen berührt, löst das einen Alarm aus. Daß dies nicht ohne Folgen bleibt, kann sich jeder denken. Sobald Sie die fünf Disks gefunden haben, müssen Sie zum Zentralcomputer gehen und den Code für die Zerstörung des Gebäudes eingeben. Dann müssen Sie innerhalb einiger Minuten den Weg zum Mutterschiff wiederfinden. Gelingt Ihnen dies nicht, kommen Sie bei der Zerstörungsaktion selbst um.
Es empfiehlt sich, während des Spiels alle Codes zu notieren und immer wieder zum Mutterschiff zu gehen, um neue Energie zu holen. Jedem, der ein Sega-System besitzt, empfehle ich dieses Game wegen der guten Grafik, und weil es nicht ein einfaches Ballerspiel ist, sondern auch ein wenig die grauen Zellen beansprucht.

Bernard Zarnegin/str

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Verwirrung im Spukschloß

Programm: Dark Castle, **System:** IBM (getestet), Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, London, England, **Muster von:** 18.
Wie heißt es doch gleich in der Anleitung zu **DARK CASTLE** von **MIRRORSOFT:** „Dark Castle schöpft die grafischen und akustischen Fähigkeiten des IBM-PC voll aus...“ - Ich hatte eher das Gefühl, das Programm schöpft mich und meine Geduld voll aus! Nach etwa einer Stunde frustierenden Herumprobierens, Umsteckens und fast vollendeter Verzweiflung gelang es mir wenigstens, mit dem mir vorliegenden IBM-PC das im Programm enthaltene Demo anzuschauen. Aber Sie sollen wenigstens noch erfahren, warum ich nicht spielen konnte. Dazu folgende Tastenbelegung: „für oben“, „-“ für unten, „ “ für links und „+“ für rechts. So, nun suchen Sie das mal auf der Tastatur und probieren sie dann einmal zu spielen. Wenn ich ja solche hübschen Finger wie E.T. hätte, ginge das ja noch, aber sonst...?
Vom Spielen habe ich dann abgesehen und mir das Demo angeschaut, um zu wissen, worum es geht. Aber halt, wir wollen ja von vorn anfangen. Das Spiel wird mit zwei Disketten geliefert, also vorteilhaft für die Besitzer von zwei Diskettenlaufwerken, mit einem Laufwerk geht's aber genauso gut, sogar an die Festplattenoption hat man gedacht. Also, die Disketten in die Laufwerke, und los! Ziemlich schnell erscheint ein schönes Titelbild, das die grafischen Möglichkeiten des IBM-PC sehr gut ausnutzt. An dieser Stelle möchte ich noch folgendes erwähnen: DARK CASTLE startet automatisch in dem Grafikmodus, der Ihrem System entspricht, Sie können jedoch auch in den CGA-Modus, den EGA-Modus oder den Hercules-Modus gehen.
Wie dem auch sei, das Titelbild sieht entsprechend gut aus, und plötzlich krächzt es aus dem Lautsprecher. Ein Donner soll hier simuliert werden (haha). Beim zweiten Mal donnert es nicht mehr, ein digitalisierter (!) Sound (Toccata von Bach!) ertönt. Feine Sache, wenn auch in schlechter Qualität, aber Atmosphäre kommt auf: Richtige Burgen-, Schlösser- und Gruselstimmung. Lang genug hier aufgehalten, jetzt will ich wissen, wofür Sie später Ihr teures Geld ausgeben sollen.
Noch ein schönes Bild erscheint, diesmal mit einigen Optionen und einem Zeiger versehen. Ah, Maus- oder Joysticksteuerung ? Denkste! Der Computer will die Anfangsbuchstaben der Optionen haben. Bevor man sich auf das Spiel einläßt, kann man den Schwierigkeitsgrad aus drei Stufen auswählen, das Demo ansehen oder ein Hilfe-Menü durchlesen. Im Hilfe-Menü steht eigentlich nicht mehr als in der Anleitung drin, bloß noch die Punkteverteilung. Und was steht in der Anleitung? Dem Schwarzen Ritter, einem finsteren Gesellen, der auf DARK CASTLE haust, soll das Handwerk gelegt werden. Also ziehen Sie los in das Schloß, durchdringen 14 Bilder und lösen Ihre Aufgabe. Klarer Fall (wie auch sonst?), daß das Schloß von feuerspeienden Drachen, Krabbeltieren, Kamikaze-Geiern und anderem Getier bewacht wird. In einigen Bildern gibt's Szenen, wo drei Leute von einem Scharfrichter ausgepeitscht werden und noch mehr derartige geschmackvolle Angelegenheiten. Wie dem auch sei, DARK CASTLE ist ein gewöhnliches Hüpf-, Kletter- und Sammelspiel. Da es mir aber unmöglich war, es zu spielen (die in der Anleitung angegebenen Cursor-Tasten wollten gar nicht so, wie sie sollten!), kann ich nur vom Demo berichten. Da hechtet der mutige Abenteurer durch die Bilder, springt seinen Feinden davon, wirft sie mit Steinen um, klettert Seile hoch, prügelt sich, mit einem Morgenstern bewaffnet, mit dem Scharfrichter, sammelt Schlüssel, öffnet Türen, ... kurz: An Möglichkeiten fehlt's hier wahrhaftig nicht. Die Animation kommt dabei auch nicht zu kurz, in einem Bild ist sie sogar sehr gut. Überhaupt hat das Spiel in punkto Grafik für IBM-Verhältnisse einen sehr guten Eindruck hinterlassen, da kann sich wohl niemand beklagen. Man hat begriffen, wie man die hohe Grafik-Auflösung ausnutzt. Zum Sound gibt's nur soviel zu sagen: Er reißt den Spieler nicht gerade vom Hocker!
Bleibt immer noch ein Gesamturteil zu bilden. DARK CASTLE ist so gesehen besser als ich es mir auf dem IBM-PC vorgestellt hatte, wenn da doch bloß nicht das Manko mit der Steuerung wäre. Aber das soll Sie ja nicht daran hindern, ins Software-Geschäft zu gehen und sich das Spiel einmal anzusehen. Bei der Gelegenheit können Sie ja auch die Steuerung testen (laut Anleitung geht das sogar mit Joystick und Maus!), jeder gute Händler macht das. Ansonsten bin ich mir sicher, daß Ihnen das Spiel gefallen wird, wenn auch der Preis ein bißchen abschreckt. Aber es soll ja auch Händler geben, die ein bißchen Rabatt geben...- Schrecken sie somit nicht zurück, und kaufen Sie das Programm!

Peter Braun

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Dazu der **Amiga-Test** von **Michael Kohl**, der etwas vom IBM-PC-Test abweicht:
Amigabesitzer sind ja bis jetzt noch nicht mit solchen Massen von Software bedacht worden, wie z.B. die C-64-Eigner. Mittlerweile beginnt sich dies jedoch zu ändern, und auch die Qualität der Programme wird immer besser. Jüngstes Beispiel hierfür ist das Spiel **DARK CASTLE**.
Hat man es geladen, was eigentlich recht fix geht, steht erst einmal ein großes Auswahl-

menü zur Verfügung, in dem man dann bequem mit der Maus die einzelnen Funktionen anwählen kann. Dies ist einmal die Wahl des Schwierigkeitsgrades, wobei drei bereitstehen (aber der erste ist schon schwer genug). Weiterhin kann über „Info" eine Spielanleitung abgerufen werden und außerdem können noch einige andere Punkte angeklickt werden, die jedoch nicht so wichtig sind. Will man nun endlich beginnen, wird „Play" angeklickt, die Zugbrücke der im Hintergrund dargestellten Burg kracht mit lautem Getöse herunter, und es geht los. Als nächstes sieht man dann unseren Held in der Burghalle stehen.
Nun wählt man mit der Maus eine der vier hier befindlichen Türen an (jede bedeutet einen anderen Anfangsort in der Burg), und der furchtlose Held sprintet durch sie hindurch. In der hinlänglich bekannten Manier der guten alten Plattformspiele muß man dann die einzelnen Aufgaben in den Räumen lösen, um in den nächsten zu kommen. Es ist jedoch keineswegs eine sture Reihenfolge der Level vorgegeben. So kann es passieren, daß man durch die hinterhältigen und reichhaltig eingebauten Fallen in einen der sogenannten Troublelevel gerät, durch die man sich bis zur Burghalle wieder vorkämpfen muß. Zudem sind auch viele Gags in das Programm eingebaut. Stolpert unser Held, so läuft er einen kurzen Moment wie besoffen herum, stößt lallende Laute aus und schüttelt dann kurz seinen Kopf, um wieder klar zu werden oder entgeht er einmal ganz knapp einer Gefahr, stößt er einen verängstigten Laut aus.
Weiterhin laufen im Hintergrund teilweise auch etwas makabere Geschehnisse ab. In einem Bild werden zum Beispiel einige Gefangene von einem maskierten Folterknecht ausgepeitscht. Grafik und Sound sind dabei recht gut, und auch über das abgedroschene Spielprinzip könnte man, angesichts der hohen Motivation und dem großen Spaß, den das Spiel macht, hinwegsehen, wenn da nicht die absolut vertrackte Steuerung wäre. Teilweise muß man Maus, Tastatur und Joystick fast gleichzeitig benutzen. Allerdings stehen auch so viele verschiedene Funktionen zur Verfügung, daß es wohl unmöglich ist, diese nur z.B. mit dem Joystick allein zu steuern. Mit der Maus wird der Winkel bestimmt, mit dem man Steine wirft, um die Gegner umzupusten, mit dem Joystick wird das Männchen gelenkt und über die Tastatur können Sachen aufgenommen werden etc. Am besten ist es also, sich einen zweiten Mann zu holen, da man sonst vollends ins Rotieren kommt. Das ist das einzig Negative an Dark Castle. Ansonsten kann man es eigentlich jedem nur empfehlen. Allein schon die zahlreichen Gags, die die Programmierer eingebaut haben, sind schon fast den Kauf dieses Spieles wert.

Michael Kohl

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Ein Spiel mit allen Mängeln

Programm: Mad Balls, **System:** C-64 (gesehen), Spectrum, Schneider CPC, **Preis:** C-64/ Schneider ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark; Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** [2] [13] [15] [26].

Kennen Sie **MAD BALLS**? Bestimmt nicht, aber in England gibt es sie als verrücktes Spielzeug. Und was verrückt ist, das wird von dem englischen Softwarehaus **OCEAN** gleich versoftet. Die Story ist relativ simpel. Man befindet sich auf dem Planeten Orb und fristet sein Dasein als „normaler" MADBALL. Doch damit mal richtig Action auf die lahme Plattform kommt, hat er den Wunsch, andere Madballs in sein Team mitaufzunehmen, um zum Oberblödmann (= Super-Mad Ball) zu werden. Natürlich soll der Spieler dieses hochgesteckte Ziel erreichen (was denn sonst?).
Während die Diskette lädt und nicht damit aufhören will (es macht der Floppy einen Heidenspaß), schaue ich mir mal die englische Anleitung an. Auch beim Ocean-Team scheint man ein wenig mad zu sein, denn sie haben für jedes System die gleiche Story noch einmal abgedruckt, ebenso die Tips usw. So eine Platzverschwendung! Stattdessen hätten sie den Spielsinn und das Spielziel besser erklären sollen! Wahnsinn! Die Floppy hat nun endlich die Nase voll, und das Programm ist fertig mit laden. Was mir da aus dem Lautsprecher meines Fernsehers entgegenkommt, kann man erst nach längerem Hinhöhren (zwei Jahre später) als Melodie erkennen. Statt eines Menüs wird die High-Score-Liste gezeigt. Ein Ausprobieren der Funktionstasten brachte Erfolg (ohne daß davon etwas in der Anleitung stand!). Man kann den Sound entweder ganz abstellen oder eine andere Melodie wählen (die allerdings auch nicht viel besser ist).
Aber nun wollen wir doch mal endlich das Spiel starten. Urrgh?! Auf einem plattformartigen Gebilde springt ein Ball auf und ab (der Spieler betrachtet die Szene von oben). Nach den ersten, hilflosen Joystickbewegungen erkannte ich, daß die Steuerung recht träge war. Fazit: Mein toller Ball sprang irgendwo ins Aus. Neuer Anlauf. Diesmal kamen weitere Bälle auf mich zu. Durch gezieltes Anspringen werden diese ins Aus gedrängt (Tor, Tor...). Wenn man Glück hat, wird eben dieser Ball, der im Aus gelandet ist, in das Team mitaufgenommen. Von welchen Kriterien dies abhängt, konnte ich leider nicht feststellen. Auch die Anleitung schweigt sich darüber aus. Natürlich gibt es auch auf der Plattform (die aus mehreren Ebenen besteht) einige Hindernisse, die man aber auch gezielt gegen die „Mitspieler" einsetzen kann. MAD BALLS ist ein Spiel für Leute mit guten Augen, denn die Sprites sind recht klein. Auch Freaks mit abstehenden Ohren werden sich an den Sounds begeistern können (ich leider nicht). Und wer gern ohne Anleitung spielt, der sollte sich dieses Programm besorgen, denn die Anleitung taugt nichts! Das Beste an dem Programm sind die beigelegten Aufkleber. Ein Spiel zum Verrücktwerden (Bahn frei fürs Irrenhaus).

Stefan Swiergiel

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Fleischige Enten und tönerne Tauben

Programm: Duck Hunt, **System:** Nintendo, Preis: ca. 65 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** Yeno, Postfach 54 09 47, 2000 Hamburg 54. Tel: (040) 540 5091.

Wer schon immer gern mal auf Entenjagd gehen und seinen treuen Gefährten - den Hund - mitnehmen wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu. **NINTENDO** hat nämlich diese Idee verwirklicht und als Spiel-Modul für die gleichnamige Spielkonsole unter die Leute gebracht. **DUCK HUNT** heißt das Ganze.

Das Spielprinzip ist sehr leicht zu erläutern: Sie besorgen sich einen sogenannten „Zapper" (eine Pistole; kostet so um die 65 Mark), legen das Modul ein und warten etwa eine Sekunde, bevor sich das Hauptmenü bei Ihnen meldet. In ebensolchem können Sie wählen, ob Sie sich für die fleischige Ente, zwei Wildenten oder für das Tontaubenschießen begeistern könnten. Natürlich habe ich das Halali geblasen und alle drei für Sie angetestet und mußte feststellen: DUCK HUNT ist ein Spaß für die ganze Familie - mal abgesehen davon, daß man Kindern nicht unbedingt die Knarre kritik- und kommentarlos in die Hände geben sollte.

Ad 1: Bevor die Entenjagd so richtig losgeht, erkennen wir einen Bluthund (hübsch dargestellt), der schnüffelnd ins Bild reingescrollt kommt. Alsbald springt er vergnügt ins Feld, nicht ohne hundspezifische Laute von sich zu geben. Der Hund iss weg. Was nu? Ah, jetzt kommt sie, die Wildente. Sie versucht, mit Zick-Zack-Flug ihr Leben zu retten. Leider gelingt ihr das nicht immer, denn meine Knarre ist mit drei Schuß geladen, und es ist relativ einfach, das Tier vom Himmel zu holen! Wird das arme Entchen getroffen, läßt es noch in der Luft Federn. Danach fällt Donald Duck ins Feld und ward nimmer gesehen. Doch: Da ist ja unser „Berufsschnüffler" (der Hund). Der nämlich schaut uns freudig an, die Ente in der Hand hochhaltend. Für diese Prozedur gibt's natürlich Punkte. Wer mindestens acht Ducks zur Hochstrecke bringt, kommt ne Runde weiter. Wenn man daneben schießt und das Federvieh entkommt, läßt es sich Waldi nicht entgehen, höhnischen Lächelns mit verschränkten Armen aufzutauchen. Witzig jemacht!

In der nächsten Runde tut sich im wesentlichen nichts Neues. Die Ente fliegt zwar ein bißchen schneller und ist weniger gut „auszurechnen", hat aber gegen meinen „Zapper" so gut wie keine Chance. So muß man auch hier mindestens acht Entlein erlegen, um weiter dem Jagdfieber zu erliegen.

Ad 2: Wie oben. Nur mit zwei Enten, die mit drei Schuß niedergestreckt werden müssen.

Ad 3: Wer seinen Schieß-Sport mehr auf tönerne Tauben denn auf fleischige Enten verlegen möchte, kann sich beim Ballern auf Scheiben vergnügen. Auch hier hat man drei Schuß, um zwei Discs in Einzel-Teile zu zerlegen. Auch hier müssen acht von zehn Dingern getroffen werden. Dafür gibt's in den ersten Runden 10.000 Punkte; in den höheren (ab Runde 8) 15.000 und mehr. Wie schon bei der Entenjagd, so ist auch diese Disziplin eine Frage des Durchhaltens.

Das Fazit kann ich mir eigentlich sparen. Es ist alles gesagt. Das Programm erklärt sich von selbst; die Spielbarkeit ist in optimaler Form gegeben; die Lust am Töten/Abballern geht (Gott sei Dank!) schnell flöten.

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Nicht meisterhaft

Programm: Masters of the Universe - The Movie, **System:** C-64 (getestet), Schneider, MSX, Spectrum, Atari ST, **Preis:** C-64/Schneider/MSX ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark; Atari ST ca. 65 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin.

He-man is back again! Die von dem Spielzeugproduzenten *Mattel Inc.* auf den Markt gebrachte Figur, die bei den lieben Kleinen mindestens in demselben Maße beliebt ist wie sie (nicht zuletzt ob des nicht gerade geringen Preises, vor allem aber wegen des zweifelhaften pädagogischen Effekts) viele Eltern entsetzt, wurde nun bereits zum dritten Mal, Pixel für Pixel, auf unsere Computermonitore gezwängt. Der Anlaß hierfür: Die erste Verfilmung der Abenteuer des braven He-man und seiner Mitstreiter; in den bundesdeutschen Kinos ist der Streifen am 17. Dezember des vergangenen Jahres angelaufen. Die Hauptrolle besetzte Produzent Edward R. Pressman mit dem schwedischen Hünen Dolph Lundgren, der seine durch langjähriges Body Building mächtig aufgemotzten Muskeln bereits in *Rocky IV* als Widerpart des gegen ihn beinahe schmächtig wirkenden Sylvester Stallone spielen ließ.

Wen wundert's also, daß bei so viel Werbewirksamkeit das englische Softwarehaus **GREMLIN GRAPHICS** den Stoff sofort aufgegriffen hat und den beiden *U.S.-Gold*-Produkten *Masters of the Universe - Arcade/Adventure* nun Teil Drei der beliebten He-man-Reihe folgen ließ, betitelt **MASTERS OF THE UNIVERSE - THE MOVIE.**

Wieder gibt es Stunk mit dem gar schröcklichen Skeletor, seinem Helferlein Evil-Lyn und all den anderen bösen Buben. Diesmal ist etwas ganz Dummes passiert: Der Kosmische Schlüssel (so heißt das Ding tatsächlich), der seinen Besitzer zu einer Reise durch die Zeit befähigt, ist durch ein Schwarzes Loch im All auf unsere gute Mutter Erde geplumpst - genau in die Hände eines amerikanischen Collegestudenten. Nun hat es mit dem Ding eine besondere Bewandtnis: Man kann nämlich auf ihm Musik machen (ist das nicht toll?). Doch mit jedem Akkord, den der ahnungslose Studiosus anschlägt, lockt er Skeletor & Co. mehr an. Nicht, daß die nun unbedingt musikbesessen wären; nein, vielmehr haben sie es auf den Ko(s)mischen Schlüssel abgesehen, um mit seiner Hilfe das Verderben über unsere gute alte Erde zu bringen.

Soviel zur Vorgeschichte (reicht ja wohl auch, oder?). Alles weitere ist natürlich ein Fall für He-man. Man muß nun also versuchen, acht Bruchstücke des Schlüssels zu finden, um diesen wieder zu aktivieren. Das Spiel läuft in den Straßen und Gebäuden einer amerikanischen Kleinstadt ab, die grafisch miserabel dargestellt sind. He-man eiert durch die Gegend und wird von Skeletors Kumpanen in einem fort attakkiert. Mit einer Laserpistole kann er sich zwar recht wirkungsvoll zur Wehr setzen, doch es läßt sich wohl kaum vermeiden, daß auch er die eine oder andere Kugel gegen die Birne bekommt. Dieses hinterläßt seine Spuren in der Energieanzeige, dargestellt durch übereinanderliegende Schwerter, die Aufschluß über seine insgesamt fünf Leben gibt. Unterwegs findet man hier und da weitere Schwerter, die man natürlich, ihrer energieauffrischenden Wirkung halber, keinesfall liegenlassen sollte (Ihr müßt Euch das so ähnlich wie mit dem schmackhaften Schokoriegel vorstellen: *Schwert bringt verbrauchte Energie sofort zurück!*).

In der dem Spiel beigelegten Anleitung ist ein Straßenplan abgedruckt, der durch Anschlagen der SPACE-Taste auch auf dem Monitor abrufbar ist. Jedoch stimmt er, wie mir scheint, mit den auf dem Bildschirm erscheinenden Gängen nicht hundertprozentig überein, denn bewege ich He-man nach rechts, so entspricht diese Richtung nicht der auf dem Lageplan.

Die Grafiken des Spiels sind, wie schon gesagt, ziemlich mickrig. He-man und die anderen Figuren sind meines Erachtens viel zu klein dargestellt. Dem „wirklichen" He-man, Dolph Lundgren, wird bestimmt, wenn er das Spiel überhaupt jemals zu Gesicht bekommt, die Zornesröte ins Gesicht steigen. Musikalisch tut sich überhaupt nichts, abgesehen von der Titelmusik, die jedoch zusammen mit einer guten Grafik für einen recht dramatischen Auftakt sorgt. Abgesehen von diesem „Filmvorspann" hat man sich aber auf ziemlich nervige Soundeffekte beschränkt, doch kann man (welch Trost!) mit CTRL diesem Dilemma glücklicherweise ein Ende bereiten. Meine Meinung: Wenn man schon Originale für sein gutes Geld kauft, dann kann man von dem erworbenen Programm auch eine originelle Handlung, einen flotten Spielablauf, kurz: eine entsprechende Gegenleistung erwarten; MASTERS OF THE UNIVERSE - THE MOVIE ist seinen Preis beileibe nicht wert!

Bernd Zimmermann

Grafik	**6**
Sound	**5**
Spielablauf	**5**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**4**

Psycho Terror

Programm: Psycho Soldier, **System:** C-64 (getestet), Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Imagine, England, **Muster von:** Ocean, Manchester, England.

Bereits in der Ausgabe 11/87 stellte ich ein Programm von **IMAGINE** vor, das den Anspruch erhob, die Konvertierung des skurrilen Jump-and-Run-Gerüst-Action-Spielautomaten **PSYCHO SOLDIER** zu sein. Das Ding hieß *Athena,* war für den Spectrum ziemlich schwer aber sehr gut und für den C-64 ein glatter Konvertierungsflop. Nun aber hat IMAGINE endlich den originalen Spielhallenautomaten umgesetzt, mit allen Features, die dazu gehören. Aber - auch dieses mal war das Game für den Commodore nicht gerade berauschend. Sei's drum, auf geht's zur Story: Unsere emanzipierte Amazone namens Mar.. äh, Athena landet unversehens auf einem Planeten, der von einem bösen Despoten mit seinen Vasallen regiert wird, die Ureinwohner darben derweil im Gefängnis. Natürlich müssen die armen Kerle befreit werden, und natürlich wollen die Feinde dies verhindern.

Jedes der sechs Level beinhaltet dreißig Screens mit drei Plattformen, auf denen Athena herumlaufen, rauf- oder runterspringen kann. Im ersten Level erwarten Euch ziemlich blöde Typen, die dauernd auf den Gängen hin- und herlaufen und bei Berührung den Tod bedeuten. Gefährlich werden sie beim Spectrum nur dann, wenn man auf unzerstörbare Hindernisse trifft, bei denen man gezwungen ist, den Gang zu wechseln. Ganz anders verhalten sich da die 64'er Feindsprites: Sie wechseln die Gänge, rasen mit einem Affentempo auf ihnen herum und lassen sich des öfteren auch von gut gezielten Treffern nicht beirren (wer war da eigentlich für die Programmierung der Kollisionsabfrage zuständig?). Die übrigen Geröllmassen können aber problemlos beseitigt werden und geben nach dem Abschuß Bomben, Energie, einen tödlichen Totenkopf oder überhaupt nichts preis. Die Bomben (aktiviert werden sie mit der Space-Taste) sollte man sich bis zum Ende aufheben, denn dann erscheint ein gewitztes Schlangenungeheuer (jedenfalls im ersten Level), das ziemlich oft getroffen werden muß, bevor es sein Leben aushaucht und das nächste Level freigibt. Auch in diesem Punkt kam mir beim C-64 nur das große Gähnen, denn im großen Level-Endkampf schossen ab und zu zwei „Würstchen" (also die Schlange) aus einer langweiligen Hauswand. Die Überlebenschance war gleich 0, denn andauernd kamen auch noch diese blöden, mißgestalteten Sprites angelaufen und machten mir den Garaus. Etwas ärgerlich fand ich auch, daß nach dem Verlust eines der Leben alle gesammelten Energie- oder Bombenvorräte wieder weg sind. Die Standardausrüstung beinhaltet nämlich nur wenig Energie und insgesamt vier Bomben, die um die Heldin kreisen. Und - wie könnte es anders sein - beim Spectrum fliegen die Bomben makellos um ein witzig animiertes Sprite, beim C-64 flackern ein paar Punktehaufen um ein gräßliches Monster. Einzig und allein die Background-Grafiken sehen beim C-64 wirklich besser aus, denn es gibt farbige, abwechslungsreiche Häuserfronten, während der Spectrum nur eine schlichte, grünen Fläche bietet. Bleibt noch der Sound zu erwähnen: Der Spectrum ist bis auf kurze Ausnahmen stumm, der C-64 bietet zwar eine Melodie zur Untermalung, aber für die hat sich's Programmieren wahrlich nicht gelohnt.
Erstaunlicherweise hält sich der Spielspaß bei beiden Fassungen ungefähr die Waage, denn bei beiden wird die Rumlauferei auf den Gängen auf die Dauer ganz schön langweilig. Beim C-64-Soldier kommt noch der motivationsmindernde Schwierigkeitsgrad (Marke Glücksspiel) und die schlechte Kollisionsabfrage hinzu, die das Programm noch ein bißchen mehr abwerten.
PSYCHO SOLDIER ist ein gutes Beispiel dafür, wie die Firmen versuchen, mit mittelmäßigen bis schlechten Umsetzungen von populären Automaten die schnelle Kasse zu machen. Zumindest die C-64-User sollten von PSYCHO SOLDIER die Finger lassen, die Specci-Freaks bekommen immerhin noch ein ganz brauchbares Game. *philipp*

(Spectrum/C-64)		
Grafik	8	8
Sound	1	6
Spielablauf	8	6
Motivation	7	5
Preis/Leistung	7	6

Diebestour

Programm: Inside Outing, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** ca. 30,- DM (Cass.), 45,- DM (Disk.), **Hersteller:** The Edge.

Den Kennern ist das Softwarehaus **THE EDGE** bestimmt noch durch das Programm *Fairlight,* einem fantastischen 3D-Game, bekannt. Nun gibt's wieder ein neues Produkt, das ähnliche Überraschungen in der 3D-Grafik verspricht. Es nennt sich **INSIDE OUTING.**
Die Geschichte ist schnell erzählt: Sie sind ein Dieb, der in einem gewöhnlichen Haus zwölf wertvolle Diamanten sucht. Dabei muß er durch allerlei Räume gehen (nicht gerade sehr aufregend) und alles, aber auch wirklich alles, nach Diebesgut absuchen. Doch die Besonderheit dieses Programmes liegt wieder einmal in der 3D-Grafik. Wie üblich schaut man von schräg oben auf den Raum und ... erkennt außergewöhnlich viele Details in jedem Raum. Jedes Zimmer ist vollgestopft mit Tischen, Stühlen, Bildern, Regalen, Blumentöpfen ... Die meisten Gegenstände lassen sich sogar bewegen, wie z.B. die Gläser und Tassen in der Küche oder eine Vase auf dem Wohnzimmertisch. Wie in jedem Spiel dieser Art, müssen auch hier alle Gegenstände sorgfältig untersucht werden, um die zwölf Diamanten zu finden. Auch nach versteckten Gängen müssen Sie suchen. Ebenso sind einige Rätsel zu lösen. Alles in allem keine leichte Aufgabe.
Während der Spielsinn ein wenig „hinterherhinkt", kann man die Grafik schon als sehr gut bezeichnen. Die Gegenstände sind sehr detailliert dargestellt und pixelgenau zu bewegen. Na ja, den Rest kennt man ja aus zahlreichen anderen 3D-Spielen schon. Trotzdem kann man sich das Programm mal anschauen, vielleicht gefällt's dem ein oder anderen ja sogar. *Mario*

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

ASM-FEEDBACK

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

Liebe Leser,

bevor es mit dem FEEDBACK so richtig losgeht, schreiben wir noch mal in eigener Sache. Monatlich, täglich und stündlich gehen bei uns eine Menge Anfragen ein, wo man welches Programm kaufen kann. Da es uns aus verschiedenen Gründen nicht möglich ist, genau zu wissen, welcher Händler welches Spiel in seinem Programm hat oder nicht, möchten wir Euch bitten, doch bei den einzelnen Händlern selbst nachzufragen (evtl. „herumtelefonieren"). Leider haben wir einfach nicht die Zeit dazu, das alles herauszusuchen. Eine andere „Geschichte" ist das mit den Kopien. Von einzelnen Artikeln verschicken wir KEINE Kopien, weil wir das dann nur noch machen könnten. Allerdings können folgende ASM-Ausgaben noch komplett nachbestellt werden (per Vorauskasse): 5/86, 9/86, 3/87 bis 5/87, 10/87 bis 1/88. So, das wäre das. Jetzt geht's um die Gewinner. Wir können leider keine Spiele umtauschen, wenn das Computersystem nicht mit dem des Preis-Programmes übereinstimmt. Sorry, aber es geht leider nicht. Wer also ein Programm gewonnen hat und nicht den richtigen Computer dazu besitzt, der hat mehrere Möglichkeiten: Er kann sich z.B. den Computer dazukaufen... (nee, war nix, geben wir ja zu). Jetzt mal ganz im Ernst: Umtauschen bei uns is' nich', also vielleicht verkaufen oder tauschen? (Das darf man nämlich mit Originalen). So, jetzt aber wirklich genug der Vorrede. Viel Spaß beim Lesen

Eure ASM-Redaktion

„Schweiz-Vertrieb"

... auf den Anzeigen steht, daß der Vertrieb (von Ariolasoft in der Schweiz, Anm. d. Red.) in der Schweiz „Thali AG" sei. Doch was für eine Anschrift hat „Thali AG"?...

Christian Hardmeyer, Ch-Therwil

(Anm. d. Red.: Diese Frage tauchte mehrmals auf, deshalb hier die Adresse des Vertriebshauses: Thali AG, Industriestr. 7, Ch-6285 Hitzkirch.)

„Handgranaten-Joystick"

Als ich Euren Bericht von der PCW-Show laß, entdeckte ich den geilen „Handgranaten-Joystick" von PRISM LEISURE (ASM 11/87). Woher kann ich den Joysi beziehen?...

Marcus Kleinhenz, 8500 Nürnberg

(Anm. d. Red.: Den Joystick gibt's unseres Wissens u.a. bei Delta-Soft, Berlin, Adresse auf der „Generalkarte").

„Billigere Software"

...Viel zu oft schreiben Firmen, daß sie bald pleite gehen, wegen den „doofen" Kopierern! Doch an dem Punkt muß man das bekannte „Warum" fragen. Es gibt nur eine Lösung: Und nun der Apell an alle Firmen: „Bitte verkauft Eure Originale um ca. fünf bis zehn Mark billiger. Hunderte würden dann Massen von Originalen kaufen und der Umsatz wäre auch gut! Es reicht auch, eine billigere Verpackung, die es möglich macht, Originale nicht zu teuer kommen zu lassen!"

Datty, Darmstadt

„Kinderposter"

...Redaktion, wollt Ihr wirklich Eure ansonsten so 100%ige ASM mit solchen affigen bunten Kinderpostern verschandeln? Anstatt von solchen babyhaften Kritzeleien (nichts gegen den Zeichner!), solltet Ihr lieber schöne Poster von verschiedenen Computeranlagen oder guten neuen Spielen (gemacht in der Art von Kinoplakaten mit Schriftzug etc.) der Zeitschrift beilegen. Frage: Warum nimmt Ihr keine Demos mit in Euer Programm auf? Oder zählt Ihr Demos nicht zu Software?...

ACC, Holzminden

(Anm. d. Red.: Sofern es sich bei den von Dir (Euch?) angesprochenen Demos um „echte" Demos (sprich selbsterstellte, die man als ASM-Leser auch irgendwoher beziehen kann) handelt, zählen sie natürlich auch zur Software. Schick uns doch mal welche.)

„Indizierung"

„...Ich finde es auch gut, daß den Lesern der ASM nicht jedesmal mit absoluter Gesetzestreue die Leviten in Bezug auf die Liste der indizierten Spiele gelesen werden. Ich sehe ja ein, daß Ihr Ärger bekommt, wenn Ihr die Leute nicht auf dieses Problem aufmerksam macht, aber leben wir nicht in einem demokratischen Staat, wo jeder (einigermaßen) frei seine Meinung äußern kann? Beim Lesen Eurer (Computer-) Konkurrenzblättchen entsteht bei mir nämlich der Eindruck, daß sie durch monatliches Abdrucken eben dieser Liste eventuell die Gunst des Gesetzgebers erringen möchten. ...

Carsten Braun, Wohratal

(Anm. d. Red.: Es liegt auch eigentlich nicht in unserer Absicht, irgendwem „die Leviten" zu lesen. Wir denken nur, daß das Thema Indizierungen und Bundesprüfstelle für die meisten Computer-User von Interesse ist. Deshalb wollen wir auch einmal eine „Frageseite" machen, wo Leute von der Bundesprüfstelle auf Eure Fragen antworten.)

„Leser-Tests"

Zuerst einmal möchte ich Euch jedoch meine Meinung zu dem Vorschlag von Harry Bitsch mitteilen. Irgendwie ist die Grundidee nicht richtig rübergekommen, aber wenn ich das richtig verstanden habe, sollen jetzt die freien Mitarbeitertests der ASM-Leser anstatt im Spieleteil im Feedback erscheinen? Wenn dem so ist, vergeßt das bitte wieder ganz schnell ! Stattdessen solltet ihr dem Feedback lieber einen Anhang mit Lesermeinungen (oder isses das etwa?) zu einzelnen Spielen geben (was daran gut/ nicht gut ist, warum es seinen Preis wert/nicht wert ist, positive und negative Erlebnisse, etc.) Diese Rubrik sollte allerdings nicht die Meinungen anderer kritisieren (Tests), sondern nur mal eine Art „Meckerecke" für alle sein, die ihre Erlebnisse unbedingt schildern möchten. So würde das Feedback auch entlastet werden, da mancher Brief auf ein bestimmtes Programm abzielt (Wizball...).
Apropos Wizball: Es wird zu leicht, das Ende (hab ich auch schon x-mal gesehen) ist die Enttäuschung an sich - von wegen Übersicht über die Wizworld (Jason W. 11/87)!
Eine weitere Rubrik könnte folgendes sein: Der Secret Service ist ja jetzt groß genug, so könntet ihr doch eine Ecke abzwacken und den Leser noch aktiver mitarbeiten lassen, indem er selbst verlauten läßt, was er an einem bestimmten Spiel nicht kann (bei mir wär's Dragons Lair II) und andere helfen ihm „brüderlich" weiter (aber die beste Idee kommt erst noch).
Nehmt Euch aber erst die nächsten Zeilen zu Herzen: 1. Gegen Euren mehrmals kritisierten Sprachstil habe ich nichts, aber die Überschriften kann man manchmal echt vor die Säue werfen. Ein gutes Beispiel ist Joe Blade („Ist Joe bläd?"= blöd). Muß sowas sein? Desweiteren im gleichen Test: Da wird doch tatsächlich behauptet, daß die Animation schlechter ist als bei Antiriad und die Grafik nicht so gut wie bei Last Ninja ist. Wie kann man überhaupt solche Vergleiche ziehen??? Zum zweiten Punkt: Bei Billigspielen (16-Bitter) setzt Ihr die Grafiknote oft viel zu hoch, wenn sie tatsächlich nichts taugt. Impact (ST) soll tatsächlich eine 8 wert sein? City Defense eine 9? Also Leute, diese Spectrum-mäßigen Grafiken wären doch höchstens auf den Spielkonsolen ein Hit geworden!

Jetzt noch mal schnell und sachlich zu anderen Punkten: Schön finde ich die erneute Reaktion von Dirk Lübbe. Ich bin überzeugt, daß er nie einen Krieg wollte, denn sein erster Brief war auch nur eine Reaktion auf andere. Lest ihn Euch alle nochmal durch, denn er wurde erst von Atarianern genüßlich zerfetzt (wer glaubt, ich wäre ein Amiga-Fan, irrt hier aber ganz gewaltig). Falls jetzt wieder Briefe von Lesern, die sich nochmal irgendwie rechtfertigen wollen, kommen sollten, werft sie bitte ganz schnell in den nächsten Mülleimer.
Zur Soundhitliste: Ihr wolltet doch ein paar von einzelnen Lesern vorstellen (an alle, Ihr habt „Master of Magic" vergessen!).
Dann hat sich jemand gewundert, warum dieselben Programme auf Diskette immer teurer sind. Für jeden, der es tatsächlich nicht weiß: Die Software kommt ja zu ca.80% aus England, und dort haben nicht mal 10 von hundert eine Floppystation. So müssen die Herstellungkosten zwangsläufig höher liegen. Deutsche Firmen, wie Kingsoft, haben's natürlich geschnallt und meistens Einheitspreise gesetzt (außerdem, die Qualität der Kassetten ist völlig egal, die gebräuchlichen sind nicht mal 50 Pfennig wert).
Noch was zum Thema Spiel/Flop des Monats - ja oder nein? (Jetzt kommt DIE Idee): Lasst alle Betitelungen unter den Tisch fallen, benennt die Superspiele wie immer mit ASM-Hit, für die absolut nicht kaufenswerten müßte man sich noch eine passende Titulierung ausdenken, wie z.B. „ASM meint: unnötig!" oder man zeichnet etwas unter dem Motto „besch....." wie zum Beispiel ein Klo oder ähnlich nette Sachen. Und bitte: vergeßt alle Flops, Spiele des Monats und wie sie alle heißen mögen. Blebt nur noch zu sagen, daß ich hoffe, daß der eine oder andere Vorschlag Anklang findet. Bitte überlegt's Euch mal. Und wem jetzt irgendwas aufgestoßen ist, nehme bitte kein Blatt vor den Mund - God save ASM!

Thorsten Fritzel, Bad Nauheim

(Anm. d. Red.: Deine Vorschläge werden wir überdenken. Zum Punkt der FEEDBACK-Tests können wir Dich beruhigen. Es war nur gedacht als Möglichkeit für die ASM-Leser, mal das zu einem Spiel zu sagen, was man schon immer mal hat sagen wollen (es is also das, wo Du fragst, ob's das is). Allerdings sollten solche Meinungen unserer Ansicht nach im FEEDBACK verstreut sein und keine neue Rubrik entstehen. Die Tests freier Mitarbeiter bleiben natürlich da, wo sie jetzt auch sind: In den einzelnen Rubriken. Die „brüderliche" (und schwesterliche?) Hilfe haben wir ab letzter Ausgabe im Secret Service. Wir warten noch auf die Antworten und werden diese dann veröffentlichen.)

Hallo A.S.M.!(Feedback)
Wir haben KRAKOUT mit einem kleinen Trick bis zur 1002 Level geschafft, danach hatten wir keine Lust mehr. Gibt es denn bei diesem Spiel kein Ende?????? Nach der 1000 Level sprang die Anzeige wieder auf null. Schade!!!! Als Beweis haben wir eine Hardcopy von dem Bildschirm gemacht, diese liegt dem Brief bei.

Tschuess:
Hildbird and J.C.S.
of the Guards Inc.1987

„Phantasie"

...Nachdem ich mir Phantasie III für 89 stolze DM (Preis/Leistung: 11) erworben hatte, lud ich es und hörte zu einem guten Titelbild einen durchschnittlichen Sound (Sound: 7). Positiv überrascht durch den Spielablauf (Spielablauf: 12) und der starken Grafik (Grafik: 11) wurde ich durch die fesselnde Atmosphäre (Atmosphäre: 10) für mehrere Tage mindestens 50 Stunden vor den Monitor meines ST's gebannt (Motivation: 12), bis ich Nikademus besiegt und das tolle Spiel (Spielwert: 12) geschafft hatte (Interesse, Secret Service?) und traurig feststellen mußte, daß sich ein ASM-Tester gewaltig geirrt hatte in der Bewertung. Übrigens spiele ich immer noch!

Andreas Urbaszek, Wolfsburg

(Anm. d. Red.: Jawoll, der Secret Service hat Interesse!)

„Schneider vernachlässigt?"

Ich bin nun schon seit über einem Jahr ASM-Leser. Seit ich angefangen habe, die ASM zu lesen, hat sich viel geändert, teils Gutes, teils Schlechtes (meiner Meinung). Was hat z.B. eine „Videohitparade" in einer Software-Zeitschrift zu suchen? Auf diesen Seiten könnte man stattdessen die besten Neuvorstellungen oder Comics von Lesern bringen. Gut finde ich die neuen Poster (Wolfman und Football), die vielen Feedback- und Secret Service-Seiten. Super ist, daß Ihr jetzt zu fast jedem Artikel ein Screen Foto bringt. Trotzdem müßte auch das verbessert werden. Habt Ihr eigentlich schon mal die CPC-Fassung von „Renegade" gesehen? Sie verdient bei Grafik die Höchstnote! Bei Eurem Bericht habt Ihr nur die C 64-Fassung gezeigt, welche nun wirklich nicht sehr toll ist. Und außerdem finde ich, daß Ihr den Schneider CPC ziemlich vernachlässigt, nach Spielen wie Western Games, Trantor, Game over, Freddy Hardest usw. erlaube ich mir zu sagen, daß der Schneider CPC 6128 vom Preis/ Leistungsverhältnis her der beste 8-Bitter ist...

Martin Wagner, Nördlingen

(Anm. d. Red.: Wir glauben eigentlich nicht, den CPC vernachlässigt zu haben.)

„Titelbilder"

Jedesmal, wenn ich zu Hause mit einer neuen ASM ankomme, bekomme ich Ärger mit meinem Oberhäuptling, der Eure „Titelbilder" nicht sehr berauschend findet. Könntet Ihr nicht mal etwas Anspruchsvolleres als Titelbild nehmen? Sonst könnte es sein, daß ich Eure, ansonsten Superzeitschrift, nicht mehr kaufen kann/darf/will. Und das wäre doch sehr traurig... Was meinen die anderen dazu?

Mudlark, Lüdenscheid

„Überflüssig?"

Da Ihr genug Lob erntet, dem ich mich nur anschließen kann, und Ihr immer zur Stellungnahme aufruft, möchte ich einige Punkte ansprechen. Es wäre besser, die Konvertierungsseite nach Computertypen zu ordnen. Dies erspart ermüdendes Durchforsten der Zeilen, bis man endlich den Namen des eigenen Computers entdeckt. Die Schachecke finde ich interessant, aber zu umfangreich. Siegerprogramme werden oft mehrmals beschrieben. Ich persönlich finde den Oldie überflüssig: Wer gute, alte Games sucht, kann ältere ASM's nach dem „Hit" durchsuchen. Ich finde es toll, mit jeder ASM ein Poster ins Haus zu bekommen. Anstatt Personen und Monstern würde ich mich mehr über Poster zu berühmten Spielen oder futuristischen Städten freuen.... Nun zum Streit Amiga-ST: Ich (ST) treffe mich oft mit Boris (Amiga) und wir benutzen den Computer des anderen; mal ST - mal Amiga. Bei uns gab es noch nie Streit!...

Peter Petichamp, Schorndorf

„Bewertung"

Wir finden Eure Zeitschrift zwar echt klasse, aber es gibt immer noch Mängel, und gerade dafür ist das Feedback ja da. Es passiert zwar selten, aber es passiert, die Unter- oder Überbewertung. Es hat zum Teil den Anschein, als ob Ihr nach Lust und Laune bewertet. Meist sind Eure Bewertungen zwar gut, aber es gibt Ausnahmen. Beispiel: World Championship, Waterskiing. Wir haben uns das Game gekauft und finden es Spitze. Als dann jedoch die Bewertung kam, dachten wir, das gibt's doch nicht. Schon allein für den Sound eine 7 zu geben, ist einfach eine Frechheit. Also Leute, ein kleiner Tip, bewertet ein bißchen genauer, denn sonst bekommt man einen falschen Eindruck von einem Spiel.

Alien und Jory, Bremen

„Beleidigung"

Als ich den Leserbrief von Patrick Schmitz in der ASM 11/87 las, fielen mir einige Ungereimtheiten auf, die mich teilweise verletzten, und ich beschloß, einen Gegenbrief zu schreiben.

Inwiefern Sie Recht haben mit Ihrer Ausführung, möchte ich nicht bestreiten. Ich kreide Ihnen allerdings an, wie Sie Ihren Brief geschrieben haben. Sie beschreiben, wie und was Sie für eine schöne Arbeit über James Bond geschrieben haben, aber inwieweit und was an dem Testbericht über das Computerspiel bzw. der Werbung für den James Bond-Film falsch war, ist aus Ihrem Leserbrief nicht hervorgegangen. Sie haben sich intensiv mit dem Thema James Bond auseinandergesetzt, regen sich künstlich über eine Lapalie auf und lassen dabei der ganzen Welt zuteilwerden, daß Sie als Experte, der eine Arbeit über James Bond geschrieben hat, diesen Fehler der ASM nicht verzeihen können. Es „stinkt wirklich zum Himmel", wie sie Ihre eigene Arbeit, die sechsundvierzig Seiten umfaßt und sogar in Englisch verfaßt ist, loben; aber nicht nur das, Sie ergreifen auch die Gelegenheit beim Schopf und lassen sich über eine halbe Seite über Ihr Lieblingsthema aus, wobei Sie es leider völlig versäumen, dem Leser den Grund Ihres Schreibens darzulegen. Ich glaube, jedem ist deutlich geworden, was Sie für ein toller Hecht sind!

Aber nicht nur, daß Sie hier angeben; Sie beleidigen auch noch Leute, im Konkretfall Jugendliche, nämlich mich. Ihnen mißfällt die „mangelnde Professionalität, welche sich in dem oftmals niedrigen Sprachniveau, dem chaotischen Lay-Out und auch in den pubertär anmutenden Diskussionen der Leserbriefseiten äußert". Hier möchte ich erst einmal einschieben, daß die ASM hauptsächlich eine Zeitschrift für Jugendliche ist und daß damit auch der umgangssprachliche Stil gerechtfertigt ist. An dieser Stelle muß ich Ihnen vorhalten, daß Sie trotz Ihrer großen und breiten Ausführungen, für den Frieden zu kämpfen, mit Ihren unklugen, unbedachten und egoistischen Äußerungen das Gegenteil erreicht haben. Sie lassen sich über mangelnde Professionalität aus. Ihrer Meinung nach besteht dies u.a. in pubertären Diskussionen. Ich gehe davon aus, daß das, was Sie für ungut halten, schlecht ist. Speziell heißt das, daß die pubertären Diskussionen schlecht sind. „Nicht genug, daß die Diskussionen pubertär, also von Jugendlichen gemacht wurden, sie sind schlecht." Damit beleidigen Sie uns Jugendliche!!! Sie halten sich wohl für etwas Besseres!!! Ich möchte abschließend bitten, Ihre Äußerungen vorher zu durchdenken und nicht mehr aus solch subjektiver Sicht zu handeln. Vor Erstellen dieses Briefs habe ich mit Jugendlichen und Erwachsenen darüber diskutiert; mein Brief ist also fast objektiv!!!

Bevor ich schließe, noch ein kurzes Wort an die ASM-Redaktion: Laßt EURE Zeitschrift wie sie ist. Was dem einen nicht gefällt (Poster...), gefällt dem anderen und umgekehrt (Rätsel...).

Frank v. Lück, Würselen

„Zwiesel"

Ich finde, A. Müller nimmt den Mund ganz schön voll. Anscheinend ist er der perfekte Mensch, der keine Fehler macht und alles besser weiß. A. Müller kann sich ja jetzt jahrelang daran hochziehen, weil er ja der Schlauste ist. Außerdem muß Zwiesel ja ein ödes Dorf sein, wenn man dort nichts Besseres zu tun hat, als in ASMs zu blättern, um kleine Fehler zu suchen, damit man sie dann der ASM-Redaktion auf die Nase binden kann. Ansonsten finde ich Eure Zeitung super, aber Ihr solltet vielleicht jedem Programm zusätzlich eine Gesamtnote geben.

The Destroyer, Recklinghausen

„Fragwürdig"

Ich lese regelmäßig die ASM und habe mich dazu überwunden, meine Meinung in einem Leserbrief wiederzugeben. Ich bitte Sie höflich, solche Briefe wie die von Dirk Lübbe, wie auch die, die den Krieg zwischen den Atari ST- und den Amiga-Usern nicht mehr abzudrukken, denn es ist schade um den Platz. Man könnte wirklich meinen, man habe es mit Acht- bis Zehnjährigen zu tun. Die absolute Spitze aber stellte wohl der Leserbrief (sprich: Schund) von A. Müller dar. Ich finde es schon sehr fragwürdig, wie man wegen kleinen Fehlern der Redaktion ein solches Theater machen kann. Ich glaube kaum, daß er es besser könnte (zu Punkt eins). Zu zwei und drei bedarf es nicht vieler Worte. Es hat ja nicht jeder gleich soviel Glück wie der Herr Zwiesel ähhh...Müller (Hacker). Zu Punkt vier möchte ich sagen daß sich das Niveau der freien Mitarbeiter in den Testberichten sicher auf höherem Stand als jenes vom Leserbrief von A.M. befindet. Sie sind der erste, der dies bemängelt. Ich und sicher auch andere finden die Berichte sehr gut. Zu Punkt fünf und sechs habe ich nichts zu sagen. Das ist Geschmackssache. Vielleicht möchte der Herr Müller (aus Zwiesel, versteht sich) seinen Testbericht erst einen Monat nach Veröffentlichung des Spiels haben (Punkt sieben). Wenn einer mit solchem Sch...(Pardon, aber ich finde keine anderen Worte) ASM-Leute belehren will (sind ja logischerweise Computerprofis, oder???), gibt mir das schon sehr zu denken, zumal das Gegenteil zweifellos erwiesen wurde. Eine Frechheit sondergleichen finde ich den letzten Satz. Anhand dieses ist das Kindliche zu erkennen. Laßt die ASM so, wie sie ist. Sie ist nämlich super.

Devon Plüss, Ersigen (Schweiz)

„Brutalität"

Wir haben lange gebraucht, bis wir uns dazu aufraffen konnten, auch einmal zu schreiben. Allerdings haben nun einige Artikel und Verhaltensweisen Eurerseits uns dazu genötigt, Euch die Meinung zu sagen.

1) Es hat uns gefreut, daß Ihr auf das Thema „Indizierung" eingegangen seid. Es ist sicherlich notwendig, die Arbeit der Bundesprüfstelle richtig darzustellen und ihren Sinn zu erklären. Wir finden diese Arbeit schon sinnvoll, auch aus der Sicht der Kinder- und Jugendarbeit, obwohl das Auswahlgremium der BPS nicht unbedingt immer ein glückliches Händchen hat.

1a) Leider fällt uns auf, daß Ihr, voll im Trend der Zeit, immer brutaler werdet. Euer Titelbild 10/87 ist super-aggressiv, und die Poster in der Heftmitte tendieren auch in diese Richtung. Sie taugen bestenfalls als Ver(un)zierung im WC, um bei Verstopfung den Abgang zu kriegen.

2) Leserbrief „Schlechter Service": Auch wir haben schon mehrfach schlechte Erfahrungen mit Software-Häusern gemacht. Kauft man ein Programm mit deutscher Anleitung, so liegt oft genug nur ein Gutschein anbei, mit dem man sich die Anleitung bei Bedarf zuschicken lassen kann. In der Regel kommt dann der lapidare Brief: „Entschuldigung, aber die deutsche Anleitung ist vergriffen, anbei ein Katalog unserer Neuerscheinungen." Zu begrüßen ist der Trend von DATA BECKER, keinen Kopierschutz mehr zu verwenden. Das hat uns jetzt schon manche Mark gespart, weil man sich bei DATA BECKER keine Sicherheitskopien mehr kaufen, bzw. seine Diskette zur Reparatur schikken muß.

3) Public-Domain-Software: Es ist toll, daß eine Zeitung mal auf die Freesoft hinweist. Allerdings haben wir schlechte Erfahrungen mit gewerblichen Anbietern gemacht. Bei Computer-Clubs bekommt man die Software wirklich fast umsonst (ab DM 2,- je Disk.); bei gewerblichen Anbietern fängt die Preisspanne meist erst bei DM 10,- an, und DM 30,- kommen auch vor - und das bei identischer Diskette!

Computerclub Ruhrgebiet
c/o AWO Jugendwerk
Pferdemarkt 7
4300 Essen 1

HALLO ASM!
IN DER 12/87 AUSGABE DER ASM HABT IHR
IM ANWENDERTEIL 3 PROGRAMME FUER DEN IBM
UND 100%KOMPATIBLE VORGESTELLT.
ICH MEINE DIE GREETING CARD MAKER, CALEN-
DER UND STATIONARY MAKER, SIGN UND BANNER
MAKER. IHR HABT GESCHRIEBEN DIE SEIEN DEN
PROGRAMMEN NEWSROOM, PRINTSHOP AEHNLICH.
DABEI SIND DIE VON EUCH NEU (?) VORGE-
STELLTEN PROGRAMME NUR AUS EINEM PRO-
GRAMM, PRINT-MASTER COMMODOREVERSION BY
BERKELEY SOFTWORKS 1985 UNISON WORLD INC
, HERAUSGELOEST WORDEN.
DAS PROGRAMM IST SEIT 1985 AUF DEM MARKT
IST U.A. AUCH FUER DEN C-64 ERHAELTLICH!
FUER CA. 110 DM BEKOMMT MAN DIE PRINT -
MASTERDISKETTE+ZUSAETZLICH EINEN GRAPHIC
EDITOR AUF DER DISKETTE.
TROTZDEM FINDE ICH ES GUT DAS DIESES HER
VORRAGENDE PROGRAMM AUCH FUER DIE IBM-
USER KONVERTIERT WURDE.
DER A.C.C. HOFFT, DASS DIESER BRIEF EIN-
MAL ABGEDRUCKT WIRD.

FREUNDLICHER GRUSS A.C.C./HOLZMINDEN

„Lucky Luke auf C64"

Gestern habe ich endlich die neue ASM-Ausgabe in die Finger bekommen. Erstmal vorab: Euer Heft ist wirklich das Beste, was zur Zeit auf dem Markt zu haben ist. Bitte laßt Euch nicht von den miesen Zuschriften beeinflussen!!! Jetzt aber zu dem Grund, warum ich schreibe: Kürzlich habe ich mir das Spiel „Lucky Luke" von COKTEL VERSION gekauft. Euer Bericht über die neue Software in Heft 11/87 hat mich echt gespannt gemacht. Nun gut.

Als ich die Packung öffnete, fiel mir als erstes die schwache Spielanleitung auf. Ein Fetzen Papier mit völlig idiotischen, in schlechtem Deutsch geschriebenen Sätzen. Nach dem Durchlesen, was ca. 10 Sekunden dauerte (wirklich nicht übertrieben!!), lud ich also das Spiel in meinen C 64 ein. Was dann nach ca. 1 Minute Ladezeit (Diskette) auf dem Bildschirm erschien, war wirklich mehr als schwach: Eine Draufsicht auf eine (ich nehme es an!) Westernstadt. Die Anleitung meint dazu: „Im Verlauf dieser Episode entwickelt Lucky Luke eine Aufsicht der Stadt. (Ich sagte ja schon: Mieses Deutsch) Er wurde gerade vom Präsidenten der Zentral Pazifik zu sich gerufen." Das Gefühl hatte ich auch, denn von unserem Helden war nichts zu sehen. Ich bewegte also den Joystick, und siehe da, es bewegte sich ein runder Kreis mit einem zweiten, etwas kleineren in der Mitte. Dazu hörte man ein komisches knackendes Geräusch, was wohl Schritte darstellen soll. Das ist also Lucky Luke!!! Ihr könnt Euch denken, wie enttäuscht ich war, zumal Ihr in Eurem Bericht so von den COKTEL-VISION-Spielen geschwärmt habt. Trotzdem wollte ich nicht so schnell aufgeben. Ich steuerte meinen Lukky Luke (oder soll ich lieber sagen: meinen Doppelkreis??!) zum Bahnhof. Dann drückte ich aus Spaß den Feuerknopf. Eine niedliche Grafik erschien, die eine Lok mit Lokführer darstellte. Dazu eine Textausgabe: „Dieser Zug transportiert keine Fahrgäste." Wie ausgesprochen unfreundlich! Was sollte das bedeuten? Ähnlich ging es mir vor dem Waffengeschäft („Waffenkauf ist ohne spezielle Erlaubnis verboten.") und vor dem Boot („Ein Bandit stellt sich dazwischen, Ihr könnt nichts erwidern.") Einfach toll! Alle meine Versuche (bis auf einen, auf den ich gleich eingehen werde), an dem Geschehen etwas zu ändern, schlugen fehl. Immer wieder dieselben doofen Sprüche. Nach ca. 5 Minuten hatte ich keine Lust mehr. Ich probierte alle Tasten meines 64ers aus, um irgendwie weiterzukommen, denn die Anleitung sagt ja nichts weiter über meine „Aufgaben" aus. Das hätte ich vielleicht nicht tun sollen (oder doch?), denn als ich zur „Run/Stop"-Taste kam, erschien die mir sehr bekannt vorkommende Zeile „Break in line...". Ich dachte, ich seh' nicht recht. Also noch einmal „Run/Stop" + „Restore" gedrückt, und schon erschien die „READY"-Meldung. Dann einmal LIST eingetippt, und es bewahrheitete sich meine Vermutung: „Lucky Luke" ist ein reines BASIC-Programm. Kein Wunder, daß Mr. Luke so lahm auf dem Bildschirm hin und herlief.
Nachdem ich mir das Programm ausdrucken ließ, konnte ich durch ein paar Änderungen (wer's genau wissen will: Zeile 30) sofort in die Zweite Episode kommen. Einfach lächerlich, was dann erschien: Lukky Luke (diesmal etwas besser dargestellt) muss s.g. „Banditen" killen. Eine miese und äußerst schwache Kopie von „West Bank". Innerhalb von 10 Sekunden hatte ich die erforderlichen 20 „Banditen" erledigt und wartete auf die nächste Episode. (Übrigens läßt sich auch dieser Teil ohne jegliche Schwierigkeiten listen.) Nach dem Nachladen erscheint etwas, das weit entfernt an eine Lokomotive erinnert, sowie ein kleines Strichmännchen (das ist nichts Unanständiges!!!). Hier muß unser „Held" sein geliebtes Nitroglyzerin wiederfinden, um einen Felsbrocken von den Schienen zu sprengen. Hurra, dachte ich, wenigstens ein lustiges Labyrinthspiel.
Was dann kam, spottet jedoch jeder Beschreibung: Nach ein paar Schritten hatte ich schon das erste Nitro gefunden. Dann fand ich noch mehr. Wieviel muß man eigentlich sammeln? Blick in die Anleitung. Da steht nichts. Ich versuchte, irgendwie zu dem Felsbrocken auf den Schienen zu gelangen. Leider ging das auch daneben, da im Osten ein Indianer (oder so etwas ähnliches) den Weg versperrt, und im Westen kommt man auch nicht weiter. Sollte hier vielleicht ein Programmierfehler vorliegen?
Alle meine Versuche, an den Gegenständen vorbeizukommen, schlugen fehl. Außerdem hatte ich sowieso keine Lust mehr. Also, Schluß mit dem Quatsch, und ab in die hinterste Ecke damit. Gesamteindruck: Dieses Spiel ist dermaßen fade und langweilig, daß ich es nicht einmal meinem schlimmsten Feind geben würde. Selbst Kleinkinder verlieren nach 2 Minuten den Spaß daran. Der ziemlich hohe Preis von DM 39.90 ist absolut nicht gerechtfertigt. Für solche Beträge (und manchmal auch weniger) bekommt man normalerweise etwas für sein Geld geboten. Hier gibt's aber nur simple Grafiken und Langeweile. Wartet also lieber mit Euren Vorschußlorbeeren (Heft 11/87), bis Ihr wirklich ein beurteilungsfähiges Programm vor Euch habt...

Andres Vogt, Rellingen

(Anm. d. Red.: Die „Vorschußlorbeeren" wie auch der Bericht beziehen sich auf die ST-Version, bzw. das ST-Demo. An diesem Beispiel kann man sehen, wie unterschiedlich verschiedene Versionen sein können.)

„Prüfer auf dem Prüfstand"

Sehr geehrte Herren, Sie haben Herrn Regierungsrat zA Gerhard Adams interviewt. In dem Interview erklärt Herr G. Adams, daß die BPS nicht die Raubkopie „1942 Trainer" sondern das Computerspiel „1942" indiziert hat. Wir vertreten anwaltlich den ausländischen Hersteller sowie dessen deutsche Vertriebsgesellschaft, für die wir wegen der vorgenommenen Indizierung Klage vor dem Verwaltungsgericht Köln gegen die BPS erhoben haben. Das indizierte Computerspiel ist uns nach wiederholter Anforderung vor einigen Tagen zugegangen. Es handelt sich hierbei um die Raubkopie „1942 Trainer". Das Computerspiel „1942" lag der BPS bisher nicht vor, auf deren Bitten vom 7.12.1987 haben wir dieses aus England beschafft. Die Erklärung von Herrn G. Adams ist somit nicht korrekt. In diesem Zusammenhang noch folgendes: Mittlerweile werden sogar in der Bundesrepublik Deutschland Computerspiele indiziert, welche bisher weltweit nicht auf dem Markt erhältlich sind. Es werden von in der Programmierung befindlichen Computerspielen Raubkopien gefertigt, die dann - nach Angaben der jeweiligen Staatsanwaltschaft - den Jugendämtern „anonym" zugeleitet werden. Im Auftrage einer Vielzahl von in- und ausländischen Herstellern bemühen wir uns um eine Regelung mit der BPS, daß die Indizierung einer Raubkopie kein Präjudiz (Vorverurteilung, Anm. d. Red.) für das Original-Computerspiel darstellt.

Christian Eichhorn, Rechtsanwalt, Düsseldorf

*(Anm. d. Red.: Wir wollen diesen Brief mal zur Sache unkommentiert stehen lassen. Nur soviel: Das Interview wurde von einer unserer Redakteur***innen*** durchgeführt.)*

„Freie Mitarbeit"

Es ist ja ganz bestimmt nicht so, daß ich ungeduldig bin, hetze oder sonstwie den Redaktionsalltag durcheinanderbringen will, näh!? Aber ich warte nun mindestens 1½ Monate auf eine Meldung von Euch bezüglich meines letzten Briefes. Ich finde das überhaupt nicht nett, ne, ne!!! Doch um die oben aufgestellten Behauptungen zu untermauern, schreibe ich jetzt nicht, daß Ihr doch mal antworten sollt, Euch nicht so lange Zeit lassen sollt etc. Nein, ich setze noch einen drauf und gebe Euch nochmal Spieletips zu einem Game, was Euch bestimmt sehr freuen wird (na los, freut Euch!!!)...
Ferner liegt mir noch eine Frage am Herzen, nämlich die, wie ich bei Euch ein freier Mitarbeiter werden kann...

Christian Praetorius, Bielefeld

(Anm. d. Red.: Lieber Christian, tut uns leid, aber so wie Dir geht's noch manch anderen, denen wir die Briefe aus Zeitgründen auch nicht beantworten konnten. Es sind einfach zuviele. Sorry! 'Ne andere Geschichte ist das mit den Tips (wir haben uns gefreut und Deinen Brief auszugsweise veröffentlicht, zufrieden?). Noch 'ne andere Geschichte ist das mit der freien Mitarbeit. Die Antwort sollte übergreifend für alle Leute gelten, die uns danach schriftlich gefragt haben: Ruf' uns doch bitte an, dann können wir alle „Modalitäten" am Telefon besprechen, ok?)

„Rechte Dritter"

...Ich und meine Freunde wollen ein Adventure (Text/Graphic) programmieren. Doch haben wir als Hilfe einige Listings von einer Zeitschrift...miteingeplant. Nun zu unserem Problem: Wenn wir die Bilder des Adventures mit dem Zeichenprogramm XXXXXXX erstellen, kann dann der Verlag...uns mit einem Copyright konfrontieren. Denn in der Anzeige steht, daß die Programme frei von Rechten Dritter sein müssen....

Uwe Bastian, Bietigheim/Buch

(Anm. d. Red.: Inwiefern die Listings frei von Rechten sind, müßtest Du beim Verlag, der die Listings gedruckt hat, selbst nachfragen.)

„Zu schnell verliebt"

Ich bin sehr zufrieden mit Eurer Zeitschrift, besonders die teilweise kritische und humorvolle Schreibweise in den Tests gefällt mir. Allerdings finde ich, daß Ihr Euch manchmal zu schnell in ein Spiel „verliebt", weil es durch aufwendige Präsentation, wie Super-Grafik und starkem Sound einiges hermacht, jedoch oft an langanhaltendem Spielwert bzw. langanhaltender Motivation hinkt. Also, vergebt nicht so schnell (und nicht so oft) den ASM-Hit-Stern, denn durch dieses Symbol wurden in Ausgabe 12/87 die ST-Spiele Tonic Tile und Star Trek praktisch auf dieselbe Ebene gestellt, was letzterem Spiel gegenüber sehr ungerecht war, denn hier handelt es sich nicht um die 187. Breakout-Variante, sondern um, ich möchte behaupten, die erste rundum gelungene Versoftung einer Filmstory.
Nehmt Euch meine Kritik doch mal zu Herzen, ansonsten behaltet Euren Stil und mindestens vorerst auch den Preis bei. Übrigens: Den sogenannten Handgranatenjoystick kann man unter dem Namen „Terminator" für DM 49 bei Funtastic Computerware beziehen.

Benjamin Huster, Ingelheim

„Hexenküche"

...Da es so aussieht, als ob Lesertests gerade „in" wären, hier meiner:... Eins im Voraus: Hexenküche ist ein typisches PALACE-Game; nach der Formel: Fantasie + Action = gutes Spiel arbeitet Palace ja sehr erfolgreich. Da ich soeben merke, daß mein Blatt zuende ist, nur noch einen Tip: Anschauen, es lohnt sich!

C64/CPC	
Grafik	**10/10**
Sound	**8/9**
Spielablauf	**9/9**
Motivation	**10/10**
Preis/Leistung	**11/11**

Christian Meier, Landshut

„Spectrum + 3"

In der Zeitschrift 12/87 auf der Seite 42 war der Testbericht des Spieles Xanthius vorgestellt worden. Sie sagten, daß das Spiel für den Spectrum 48/128/+2/+3 zu haben sei. Mir ist leider nicht bekannt, daß es einen Spectrum + 3 gibt. Sollte es diesen Computer tatsächlich geben, bitte ich Sie, mir eine Adresse zu geben, wo ich den Computer beziehen kann.

Michael Weyrauch, Erbach-Bullau

(Anm. d. Red.: Ja! Den Computer gibt es. Fragen Sie doch bitte mal bei Delta-Soft (Adresse: siehe Generalkarte) an.)

======--=========

Body Soft Corporation Ldt.

======--=========

ASM-Redaktion
Tronic-Verlag
Kennwort "Feedback"
Postfach 870

3440 Eschwege

Indizierung, Krieg, Meinung

Hi, ASM (and all the world I knew, or not!)

Als erstes moechte ich mal was kurzes zum Thema Indizierung sagen:
"Es ist immer wieder traurig mit anzusehen, dass es Leute in BONN gibt, die nichts von Ihrer Aufgabe verstehen!!!"
Fuer mich sind die alle ....* !!
* (Hier duerfen die Leser Ihre Meinung eintragen!)
Ebenso bedrueckt mich, dass Ihr die Leserbriefkaempfe einstellen wollt. Die sind doch eine lustige Bereicherung fuer die ASM. Auch muss ich was zum FEEDBACK sagen: "Es bedrueckt mich doch sehr, wenn ich sehe das Ihr den kostbaren Platz in der ASM fuer so primitives Gekritzel wie das von Frank Schwadorf aus Nr. 11/87 verschwendet. Nichts gegen den Jungen, aber das muss nicht sein.

Ebenso der "Bond-Bericht" aus derselben Ausgabe von Patrick Schmitz. Er haette lieber an Cinema schreiben sollen. Ausserdem ist der beste Bond der erste Bond, naemlich Sean Connery. Aber auf mich hoert ja keiner, ja ja.

Loben will ich euch nicht, ersten bekommt Ihr den schon seit Nr. 3/86 (auch von mir) und zweitens steigt er euch vielleicht noch zu Kopf?
Da ich 64' er User bin, gilt in diesem Sinne:

Lang lebe ASM, C 64 (und Amiga, Atari, Sinklair,IBM,...) und Fantastic ComputerWare (The best Gameshop!!)

Ich wuerde mich freuen, wenn Sie diesen Brief abdrucken wuerden.

Mit freundlichen Gruessen

B O D Y   S O F T   (C) 1987

Gruesse an:
Heumann Activities, Stegreif Ind., Oschi Soft Int., Europe Soft and rest of world

„Hit-Stern vergessen“

Zuerst ein dickes Lob! Von Ausgabe zu Ausgabe entwickelt sich Eure Zeitung immer positiver! Siehe Soundhitparade oder Leinwand-Knüller. Nun zu meinem eigentlichen Anliegen, in Ausgabe 12/87 habt ihr zwei Wahnsinnsprogramme getestet, das waren „Test Drive“ und „Airborne Ranger“. Das Kriegsspiel, das im direkten Vergleich zu „Test Drive“ schlechter abschnitt, siehe Motivation bzw. Spaß/Spannung und Sound, bekam das, von mir hochangesehene Prädikat „ASM-Hit“ verliehen, wogegen aber „Test Drive“, das auf die Dauer sicherlich motivierender ist (denn wer ballert schon gerne „menschenähnliche“ Sprites ab ?), dieses.Prädikat nicht bekam ?!? Jetzt bleibt nur eins offen: WARUM NICHT??? Ich hoffe, daß Ihr Stellung dazu nehmt!!!

Ingo Freudenreich, Eschweiler

(Anm. d. Red.: Aber klar nehmen wir Stellung dazu. Auch wenn's peinlich ist, wir haben nämlich den Hit-Stern schlicht und einfach vergessen (wie übrigens auch bei Maniac Mansion). Könnt Ihr (es gab noch mehr Leserbriefe zu diesem Thema) uns noch zweimal verzeihen?)

„Backlash“

Ich lese Eure Zeitung regelmäßig und finde sie auch sehr gut, da immer die neueste Software für den ST und auch für andere Computer vorgestellt wird. In der letzten Ausgabe (11/87, die auch ganz gut war) las ich einen Artikel über ein angeblich intergalaktisches hyperdimensionales ST Game. Ratet mal, welches ich meine!! Es ist Backlash!!! Nun ja, dachte ich, wenn das so guuut ist, dann kann ich es mir ja kaufen. Da denkt man, man kann sich auf Euren Test verlassen, und schon ist man verlassen. Und dann sah ich es zum ersten Mal auf dem Screen: Schnelle Grafik, und was noch????? Nichts, absolute Leere (wie im Weltraum). Nach 10 Minuten fragte ich mich, wann es endlich losgehen würde mit dem Feuerwerk. (Auch nach zwei Tagen Wartezeit kam nichts, gar nichts!) Falls was nach mehreren Wochen kommt, und ich das nicht weiß, dann schreibt mir bitte, danke! Kein Sound, kein Gag, keine Highscoreliste, kein Titel oder was ähnliches, kein 2 Player Mode, also nichts, was jemanden motivieren könnte. Alles in allem sind die 54 DM (mit Porto) für eine Disk mit Schrott viel zu teuer. Also bitte, schreibt ein wahres Testergebnis für Backlash in irgendeiner Ausgabe (braucht eigentlich nur Motivation auf 0, Sound auf 3, Spielablauf auf 1 und Preis/Leistung auf 1 zu setzen).

Dirk Pelz, Mudersbach

(Anm. d. Red.: Komisch, unser Backlash hatte einen Titel mit tollem Titelsound und Ballergeräuschen im Spiel. Und wir finden Backlash immer noch klasse. Komisch, oder?)

„Querschnitt durch ASM“

Ich kaufe Ihr Heft schon seit der Ausgabe 4/86 regelmäßig und habe darum alle Veränderungen schon durchgemacht. Hier meine Kritik:
-Titelbild - einsame Spitzenklasse (das jeweilige Bild als Poster herausgeben)
-Donald Bug - ok
-Inhaltsverzeichnis - klarer gliedern!
-Spieletests - nach Schema arbeiten
-Feedback - lassen (sonst könnte ich ja gar nicht schreiben)
-Hotline - Dank der Einführung TOP TEN ST/AMIGA optimal
-Please to meet you -Die besten Sounds ok, keine Video-Hits bitte; Verkaufshitparade: muß das sein?
-Bei Anruf Wort - gut, Filmhitparade abschaffen
-Poster - bedruckt doch das Poster beidseitig!!!
-News - unübertreffbar! (informativ)
-No Budget - nicht unbedingt nötig
-ASM-Dauer-Power - super!
-Spielhölle - spitze, unbedingt beibehalten
-Secret Service - besser gliedern (z.B. Adventure-Tips, Action-Tips, Sport-Tips usw)
-Schachecke - lese ich nie
-Kleinanzeigen - gut
Konvertierungen - beibehalten !!!
-Anwender - nicht so viel bringen
...

Marcel Schärli, CH-Gossau

„Sega-Fan“

Vor ca 1 1/2 Jahren hatte ich mir bei Aldi den C-16 als 1. Computer gekauft. Im Laufe der Zeit hatte ich auch so meine 30 Spielchen beisammen. Da ich aber dann einen C-64 m. Data für 200 DM angeboten bekam, verkaufte ich den Kleinen und hatte von nun an einen 64er. Tja, und wie das Leben so spielt, wollte ich mir ein Auto kaufen, hatte aber kein Geld, aber einen Computer. Ich bekam für den 64 mit Spielen noch satte 500. Das ist jetzt ca. 1/2 Jahr her. Bis zu diesem Zeitpunkt war ich aufmerksamer Leser der ASM. Vor 1 Monat nun kaufte ich mir nach langen Überlegungen den Sega. Ich muß sagen: Ich bereue nichts. Denn ein Spiel auf dem Sega macht soviel Spaß wie 10 auf dem C 64 zusammen. Nun, da ich ein halbes Jahr keine ASM gekauft habe, weiß ich auch nicht ganz genau, was Ihr vom Sega haltet. Veröffentlicht Ihr Spieletests vom Sega? Also, wenn ja, dann hab ich gleich mal einen beigefügt. Gerade halte ich die neueste Ausgabe der ASM in der Hand. Ich find's toll, wie Ihr das macht. Ihr sprecht mit Eurem Stil nicht nur die 1-16jährigen an, sondern auch die verückten Spiele-Opas wie mich. Also, alles klar?

Bimbo

(Anm. d. Red.: Leider hatten wir das Test-Game schon, aber wir veröffentlichen natürlich auch Tests für den Sega. Im Secret Service gibt's jetzt auch die „Sega-T(r)ips")

„Gemischt“

Ich lese die ASM seit Ausgabe 7/87. Jetzt ist die Zeit für einen Leserbrief wirklich reif: Vor einiger Zeit habe ich mir Nummer 11 gekauft und sofort gelesen. Dabei ist mir aufgefallen,, daß die Poke-Ecke fehlt! Zum Glück stand da noch etwas vom ASM-Sonderheft, in dem es, wie Ihr behauptet, von Pokes nur so wimmelt. Jenes werde ich mir wahrscheinlich trotz DM 9,80 zulegen. Hoffentlich ist es genauso gut wie die richtige ASM! Gut wäre es, wenn Ihr mehr Fotos für die Games abdrucken würdet. Als ich nämlich THE LAST NINJA bekam, war ich von der Grafik überrascht. Sie war viel besser als auf Euren Fotos. Kleiner Tip zu PALACE's indiziertem Spiel: Den Gegner mittels Entgegenrollen in die Ecke zwängenund sofort ununterbrochen den Über-Kopf-Schlag anwenden. Joystick-Feuer, diagonal nach unten links.
Mein Lieblingsspiel aber ist und bleibt FLYING ACE. Nun noch etwas zu den Indizierungen: Sie sind, so finde ich, tatsächlich überflüssig. Allerdings sind bestimmte brutale Spiele zu schockierend. Bei ihnen lassen Programmierer nur ihre Wut an solchen Programmen aus.

T. Dietrich, Hanau

Tronic-Verlag
ASM-Redaktion
FEEDBACK
Postfach870

3440 Eschwege

Lothar Holtmann
Am Röteteich 4

2845 Damme

Sehr geehrte Damen und Herren,

hiermit beziehe ich mich auf Ihre Anmerkungen zu meinem letzten Leserbrief in der Ausgabe Nr. 12.
In dieser schreiben Sie, daß es die Aufgabe freier Medien sei, interessante Themen darzustellen. Das ist auch richtig, doch leider wird diese Aufgabe von vielen Journalisten falsch angewand, sie berichten zu einseitig(was bei Ihnen auch öfter einmal der Fall ist).
Weiter fragen Sie wo bei Ihnen Antiamerikanismus zu finden sei. Dazu habe ich eine kleine Gegenfrage: Welche Sehstärke hat Ihr Chefredakteur???
Wenn man bei Testberichten wie zu „Judge Dredd" keinen Antiamerikanismus entdeckt muß man entweder „besoffen" sein, oder eventuell schlafen.
In diesem Testbericht ist eine eindeutige antiamerikanische Linie zu entdecken. Wenn man beim abknallen einiger Passanten vom "Wunschdenken der amerikanische Regierung" spricht ist das nicht gerade objektiv , das müssen Sie selber zugeben.
Ich möchte also nochmals bitten, mit solchen Sachen aufzuhören, denn die gehören wirklich nicht in eine Computer -Zeitschrift wie Ihre.

Mit freundlichen Grüßen

P.S.: Ich hoffe das Sie wenigstens so objektiv sind um diesen Brief abzudrucken.
Jedenfalls hoffe ich auf eine Antwort aus Ihrem Hause.

LINEL – ein schweizer Team mit Perspektiven!

Wer interessiert den Amiga-Software-Markt studiert, wird sicherlich schon von LINEL, dem Software-Team aus der Schwyz, gehört haben. Oder nicht? Nun, dann will ich Euch mal aufklären! Einfachstes Beispiel: Die Zusammenarbeit mit dem britischen Haus MICRODEAL, die nicht erst seit den Tagen des Shoot 'em up's INSANITY FIGHT besteht. Die Jungs haben sich bereit erklärt, auf einige Fragen Rede und Antwort zu stehen.

Das LINEL-Team: Christian, Orlando, Claudia, Christian Haller, Philip, Martin, Roman und René. Hinter der Kamera: Markus Grimmer (von links nach rechts).

ASM: Gleich mal losgelegt: Auf welche Computer habt Ihr Euch eigentlich festgelegt, spezialisiert?

Nun, in erster Linie werden wir verstärkt auf dem AMIGA und ATARI ST programmieren. Aber in nächster Zeit werden wir auch einiges auf den 8-Bit Maschinen fertigstellen, Hauptsächlich auf dem C-64.

ASM: Wer hat denn bei Euch so die meisten Spielideen?

Da ich (Marcus Grimmer, der „Boß". Anm. d. Red.) vom Programmieren wenig verstehe, habe ich meist etwas Zeit, um mir neue Spielideen zurechtzulegen. Oft aber bringt auch einer der Programmierer eine Anregung, und wir arbeiten dann im Team ein Spielekonzept aus.

ASM: Kann das nicht bisweilen chaotische Auswirkungen haben?

Oh nein, denn wie in jedem Team gibt es auch bei uns Koordinatoren, die die Oberaufsicht haben. Meist bin ich das, da ich durch meine Tätigkeit bedingt meist auch weiß, was die Kunden respektive Softwarehäuser wünschen. Auch habe ich oft die verrücktesten Ideen, da ich mich nicht darum kümmere, ob es technisch machbar ist. Ich verstehe nichts vom Programmieren und gebe nur meine Ideen an die Programmierer weiter, die dann versuchen, trotz allen Widrigkeiten die Idee umzusetzen. Dabei kommen dann solche Sachen wie die Riesenexplosion bei Insanity Fight raus. Ganze elf Sequenzen werden in Echtzeit decruncht und angezeigt.

ASM: A propos „Insanity Fight": Habt Ihr daran jahrelang arbeiten müssen?

Nein, sicher nicht. Christian Haller, der Programmierer von Insanity Fight, ist erst im Sommer zu LINEL gekommen. Da das Programm damals schon recht fortgeschritten war, haben wir uns entschieden, dieses als erstes Programm zu veröffentlichen. Daneben arbeiten wir an sechs eigenen Programmen und an Umsetzungen für andere Firmen aus England und Amerika.

ASM: Besteht die Chance, daß Insanity Fight auch bald für andere User-Gruppen urbar gemacht wird?

In diesem Spiel wird die AMIGA-Hardware voll genutzt, Umsetzungen sind ohne große Abstriche beinahe unmöglich, darum bringen wir es nur auf dem Amiga.

ASM: Insanity Fight ist nun seit Mitte November erhältlich, ist es beim Publikum angekommen?

Nun ich glaube, es wurde bei sämtlichen Messen im Herbst vergangenen Jahres vorgeführt und begeistert von den Spielefreaks umlagert. Zwei Wochen nach der Veröffentlichung waren wir bereits in den Charts. Inzwischen wurde es auch für die Auszeichnung des „besten Shoot-em-up 1987 auf dem Amiga" nominiert.

ASM: Du hast noch einige weitere Projekte erwähnt, an denen Ihr zur Zeit arbeitet. Um welche handelt es sich?

Nun, was die Umsetzung betrifft, kann ich leider nichts sagen, das ist Sache der jeweiligen Firmen. Über unsere Spiele will ich auch noch nicht alles verraten. Für Insanity Fight wird ein Construction-Set erhältlich sein, mit dem man seine eigenen Szenarien erstellen kann. Es können neue Hintergrundbilder gezeichnet und neue Gegner entworfen und eingebaut werden. Natürlich sind im Construction-Set auch wieder Hintergründe von uns integriert. Das nächste Spiel, das von uns erscheinen wird, ist ebenfalls ein Amigaspiel. Wenn ich die Handlung kurz erkläre, wird die erste Reaktion sein: „Schon wieder ein Arkanoid-Verschnitt!" Aber ich bin überzeugt, daß viele Spielefreaks trotzdem davon begeistert sein werden. Mit dem integrierten Zwei-Spielermodus und einem Battlemodus sowie einem Zwischenspiel weicht es sehr von den üblichen Arkanoids ab. Wir werden auch noch ein Constructionset integrieren. Und ein weiterer wichtiger Faktor ist unser Herbie Stone, der neue Held unseres Spiels. Herbie wird die Herzen der Computerfreaks sicher im Sturm erobern. Auf alle Fälle hat er das inzwischen bei den Mitarbeitern von Linel geschafft. Herbie Stone wird noch einige Spielabenteuer bestehen müssen. Etwa im März wird dann noch ein weiters großes Actionspiel fertiggestellt. Ich hoffe, daß wir die erste Version bereits auf der „C-Bit" vorstellen können. Bis dahin möchte ich nur sagen, daß es Sachen enthält, die bis jetzt noch nie auf einem Computer gemacht wurden, aber wir wollen den Computerfans selbst die Beurteilung überlassen.

ASM: Du hast mal erwähnt, daß bei euch rund 15 Leute tätig sind. Kannst Du die alle weiterbeschäftigen oder verlassen die Euch, wenn sie ein Projekt beendet haben?

Ich hoffe nicht! Das heißt, wenn es ihre „sonstigen Aktivitäten" zulassen, so bleiben sie in der Regel bei uns. Wir bezahlen die Leute für die Branchenverhältnisse gut; auch ist das Arbeitsklima bei uns sicher toll. Die Programmierer kennen sich alle und tauschen regelmäßig Erfahrungen aus. Bedingt durch unseren schönen Erfolg, sind wir in der glücklichen Lage, weitere Leute in unser Team aufzunehmen, und zur Zeit suchen wir noch einige Programmierer und Grafiker. Wir werden aber nicht so stark expandieren, daß das persönliche Verhältnis zu den einzelnen Mitarbeitern darunter leidet.

ASM: So, nun habt Ihr Eure „unbezahlte Werbung", den Aufruf, ja untergebracht. Das mag reichen, ja?

Alles klar!

ASM: Na dann erzähl doch mal, warum Euer Arbeitsklima so toll ist!

Im Gegensatz zu anderen Firmen kennen sich bei uns alle Programmierer und treffen sich öfter im Jahr bei den von Linel organisierten Treffen. Wir veranstalten zweimal im Jahr 1-2 Wochen in Tessin (Schweiz an der italienischen Grenze) ein Programmierercamp, bei dem die Programmierer von uns eingeladen werden und sich kennenlernen können. Wenn einer unserer Programmierer Routinen geschrieben hat, die einem andern helfen, Zeit beim Programmieren zu sparen, so tauschen sie die öfter aus, denn schließlich ziehen wir alle am selben Strang und hoffen, als Team erfolgreich zu sein.

ASM: Ich nehme an, daß auch viele andere Häuser von sich behaupten werden, ein gutes Klima an der Arbeit zu haben. Meinst Du nicht auch?

Mag sein, weiß ich nicht!

ASM: Ich habe so den Eindruck, als hätte LINEL nur freie Mitarbeiter unter Vertrag!

Genau bertrachtet hast Du recht. Ja. Unsere Verträge werden ja immer im Voraus abgeschlossen und garantieren dem Programmierer den Vertrieb und seinen Verdienst. Wir werden in nächster Zeit auch Leute fest anstellen. Die meisten unserer Programmierer sind jedoch noch in der Ausbildung und wollen das nebenher machen. Sie suchen gar keinen festen Job. Sie schätzen die Unabhängigkeit. Auch wird von ihnen das Wort „frei" bei „freie Mitarbeiter" richtig interpretiert. Sie haben die größte kreative Freiheit, die sich ein Spieleprogrammierer nur wünschen kann.

ASM: Was macht ihr mit Programmen, die Euch bereits fix und fertig angeboten werden?

Wir freuen uns immer, wenn ein Nachwuchsprogrammierer uns ein fertiges Programm zuschickt. Wir prüfen dann die Qualität und die Spielidee. Wenn es in unsere Konzeptreihe paßt und nicht bereits ein Dutzend gleiche Spiele erhältlich sind, so machen wir eventuell Verbesserungsvorschläge, sofern diese notwendig sind. Dann wird es in den Vertrieb ge-

Christian Haller und Orlando: Der Spielablauf wird anhand der Grafik besprochen.

René Straub und Orlando Petermann: Die allerletzten Intro-Sequenzen werden beurteilt.

bracht. Auf alle Fälle bieten wir jedem talentierten Programmierer einen Vertrag an.

ASM: Ein sehr brisantes und nach wie vor aktuelles Thema ist die Raubkopiererei. Wie reagiert Ihr darauf?

Ja, die ist schon aktuell, wenn man bedenkt, in welchen Mengen die Raubkopien kursieren. Am schlimmsten sind die Raubkopie-Händler, die mit der Arbeit von anderen unrechtmäßigen Gewinn erzielen. Auf dem Amiga z. B. ist der Aufwand sehr hoch, um ein qualitativ gutes Spiel zu machen, somit sind die Entwicklungskosten ebenfalls sehr hoch. Solche Kosten können nur durch eine große Verkaufszahl gedeckt werden. Da aber die Raubkopierer uns solche Absatzzahlen unmöglich machen, sind wir gezwungen, höhere Preise zu verlangen. Denn senken wir die Preise, so wird das auf keinem Fall die Raubkopiererei einstellen. Als Beweis haben wir da ein deutsches Softwarehaus. Sicher werden die Preise in der Zukunft etwas sinken, aber gute Software ist aufwendiger in der Herstellung und wird immer etwas teurer sein.

ASM: Was fasziniert Dich am meisten im Softwarebusiness?

Im Gegensatz zu vielen anderen Jobs kann ich hier sehr kreativ sein. Wir können neue Ideen verwirklichen und anderen viel Freude bereiten. Für alle von uns ist das nicht nur ein Geschäft, sondern eher so, als würden wir für einen guten Freund ein schönes Geschenk aussuchen. Jedes Spiel soll ein Geschenk für Tausende werden, und oft wenden wir etwas mehr Arbeit auf, um unseren Qualitätsansprüchen gerecht zu werden. Doch ein Spiel kann nicht jedem gefallen, das ist uns auch völlig klar. Ich finde, die Computerbranche ist der des Films sehr ähnlich. Faszinierend ist auch die Tatsache, daß man mit einem guten Stück Software den Spieler in eine fremde Welt entführen kann. Wir versuchen in unseren Spielen dasselbe zu vermitteln, was auch ein guter Film tut. Wir geben dem Spielenden Entspannung, er kann nach einem anstrengenden Tag einfach abschalten und in eine Fantasiewelt entfliehen, um für den nächsten anstrengenden Tag aufzutanken.

ASM: Wirst Du wütend, wenn Du eine schlechte, gar ausfallende Kritik liest?

Nein, sicher nicht, obwohl ich bis dahin noch keine schlechte Kritik erhalten habe. Sicher gefällt nicht jedem alles an einem Spiel, und in jedem Testbericht wird ein Pferdefuß an unserem Spiel gefunden. Ich glaube, mich würde nur ein Testbericht aufregen, bei dem jemand in inkompetenter Weise über ein Spiel berichtet. Ich meine, ohne sich den Programmieraufwand, den Umfang und die Fähigkeit des Computers vor Augen zu halten. Aber ich glaube, daß dies die meisten Tester tun, und sollte doch ein schwarzes Schaf irgendwo auftauchen, so glaube ich, daß der Kunde ein Spiel meist selbst beurteilt, um sich ein Bild davon zu machen.

ASM: Wenn ein Spiel fertiggestellt wird, so muß es doch getestet werden. Wie macht Ihr das?

Du meinst, wer macht das? Einerseits spiele ich oft, um mir ein Gesamtbild machen zu können und gleichzeitig Fehler zu finden, doch oft habe ich zu wenig Zeit. Wir haben wie jedes Softwarehaus junge Spielfreaks, die zu uns kommen, um das Spiel stundenlang zu testen. Meist beherrschen die dann das Spiel besser als die Programmierer und finden die unwahrscheinlichsten Fehler.

ASM: Du sagst, Du spielst auch? Mal abschweifend: Welches Spiel gefällt Dir am besten?

Jetzt hätte ich die Möglichkeit, für unsere Spiele Werbung zu machen... Ich habe einige Spiele, die ich manchmal in freien Minuten spiele, darunter ist Impossible Mission auf dem C-64, doch meist spiele ich Shanghai auf dem Amiga. Dabei kann man sich so richtig entspannen.

ASM: Entschuldige die vielleicht etwas merkwürdige Frage. Aber: Ist es für eine schweizer Firma schwieriger, sich auf dem internationalen Softwaremarkt zu behaupten?

Ich glaube, es ist genau das gleiche, ob ich nun Engländer, Amerikaner oder Deutscher bin. Der Erfolg hängt von der Qualität der Software ab. Vielleicht amüsiert es die einen oder anderen, daß wir das erste schweizer Softwarehaus sind, und sie schreiben das in ihren Testbericht. Aber das ist auch schon alles. Deutsche Softwarehäuser sind ja schon recht erfolgreich. Doch auch sie müssen einen hohen Standard haben, um erfolgreich zu sein.

ASM: Wie bist Du eigentlich in diese Branche geraten?

Das ist eine der lustigen Begebenheiten, die den Lebensweg zeichnen. Ich habe mir im Sommer 1984 einen C-64 gekauft, um die Buchhaltung meiner kleinen Handelsfirma zu erleichtern. Da ich gerne mit dem Verkauf zu tun hatte, wollte ich mir eine kleine Handelsfirma aufbauen. Da ich noch keine Ahnung von Computern hatte, ging ich in ein Geschäft und fragte nach Software. Da wurde mir, mit der Begründung, Originalsoftware sei nur schwer erhältlich, eine Raubkopie angeboten. Da ich zu dieser Zeit gute Kontakte nach England hatte, entschloß ich mich, Software zu importieren. So bin ich dann Distributor in der Schweiz geworden.

ASM: Wie schätzt Du die Chancen für Softwarehersteller ein, in der Zukunft noch erfolgreich zu sein?

Genau wie in allen Bereichen der Unterhaltung wird es auch in der Computerindustrie sein. Einige Große werden die meisten Marktanteile an sich reißen, doch auch andere mit einem hohen Qualitätsstandard werden sich auf dem Markt halten können.

ASM: Mal ehrlich, glaubst Du, daß es auch noch in fünf Jahren Computerspiele geben wird?

Als der Fernseher kam, glaubten die Kinobesitzer, daß dies ihr Todesurteil sei. Wenn wir heute schauen, so gibt es in beinahe jeder Stadt ein bis zwei Kinos, die gut besucht werden. Ich bin überzeugt, daß es auch noch in ein paar Jahren Computerspiele geben wird. Doch wir versteifen uns nicht darauf. Wir arbeiten auch noch an einigen anderen Projekten. Mit Computern kann man ja noch mehr machen. Wir werden ab 1988 auch an Videoclips arbeiten und die Möglichkeit der 16-Bit-Computer in diesem Medium testen. Doch unser Hauptthema werden die Spiele bleiben.

ASM: In letzter Zeit bemerkt man eine verstärkte Versoftungs-Tendenz von Spielfilmen, Comics und Coin op Games auf den Heimcomputer-Bereich. Wie steht Ihr denn diesem Thema gegenüber?

Unser nächstes Spiel lehnt sich schon an die Idee einer Arcademaschine, aber sonst versuchen wir, eigene Spielideen zu verwirklichen. Wir haben einige Angebote erhalten und verhandeln über eventuelle Filmumsetzungen und die Umsetzung von Comicfiguren. Aber wir werden dies nur machen, wenn wir überzeugt sind, eine befriedigende Umsetzung machen zu können.

ASM: So long, denn! Danke, daß Du Zeit für uns hattest!

MANFRED KLEIMANN

c16chris

Statik und . . .

Programm: The Double, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 30 DM, **Hersteller:** Scanatron, England, **Muster von:** 26.

Manchmal habe ich den Eindruck, vor mir liegt ein Programm, das nur der Autor selbst noch versteht. So ist es mir auch bei **THE DOUBLE** von **SCANATRON** ergangen. Nichts gegen technisch gut durchdachte Strategiespiele, aber wenn der Überblick im Chaos verloren geht...

Hart, wie ich nun einmal bin, bleibe ich am Ball. Später werde ich feststellen, daß mich dieser Test satte zwei Stunden gekostet hat! Aber schlauer bin ich keineswegs, nur verwirrter. Die Anleitung meint, ich solle meine Karriere als Football Manager versuchen, warum nicht? Und da ich sowieso nichts Wichtigeres zu tun habe, als meine Zeit für Euer Wohl zu opfern (schließlich sollt Ihr wissen, für welchen Unsinn Ihr Euer Geld ausgebt), habe ich mir THE DOUBLE vorgenommen.

In THE DOUBLE spielt man den Manager eines englischen Fußball-Vereins der dritten Division. Ganz klar, daß es Eure Aufgabe ist, diesen Verein bis in die erste Division hinaufzubringen, mit allen Hindernissen und Schikanen.

Das ist keine leichte Aufgabe, wie man auf den zahlreichen Menüs bald erkennen kann. Ihr könnt Euch über jede Kleinigkeit Eurer eigenen und der gegnerischen Mannschaft informieren, dazu stehen zwei Mitarbeiter zur Verfügung. Und glaubt ja nicht, daß Ihr ohne Statistik davonkommen werdet, denn hier gibt's über alles mögliche Statistiken! Desweiteren müßt Ihr Euch als Manager um Eure Spieler kümmern. Die schlechten könnt Ihr feuern und auf dem Transfermarkt neue kaufen. Einen Physiotherapeuten kann man auch heranziehen. Natürlich muß man auch auf verletzte Spieler achten und sich somit immer einen ausreichenden Ersatzspielerstamm anlegen. Ganz besonders wichtig für den Manager ist, wie könnte es auch anders sein, die finanzielle Situation des Vereins, denn es fallen ja pro Spielwoche immense Kosten an, wie z.B. Gehälter, Reise- und Übernachtungskosten usw. Das alles muß man im Griff behalten. Mal abgesehen davon gibt es noch den F.A.Cup, um den Ihr Euch ebenfalls kümmern solltet. Wie gesagt, das ist keine einfache Aufgabe! Da kann man leicht den Überblick verlieren. Aber ich bin mir sicher, daß es einige hartgesottene Fußballfans gibt, denen das egal ist. Aber trotzdem sei hier eine Warnung angebracht. Wenn auch die strategischen Elemente sehr gut berücksichtigt wurden, hier haben nur Eingeweihte eine Chance, die anderen sollten lieber die Finger davon lassen!

Peter Braun

Grafik	**(entfällt)**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**6**
Preis/Leistung	**7**

Dynamik!

Programm: 4th & Inches, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Accolade.

American Football scheint ja in Deutschland immer mehr Leute zu faszinieren. Im Mutterland, den Vereinigten Staaten, zählt die Fangemeinde aber sicherlich schon „etwas" an mehr Mitgliedern, so daß es auch nicht verwunderlich ist, daß es mittlerweile Footballprogramme aus den USA wie Sand am Meer gibt. **ACCOLADE**, die sich ja schon mit der Baseballsimulation *Hardball* eine goldene Nase verdient hatten, versuchen nun mit **4TH & INCHES**, einem Footballspiel, sich erneut zu profilieren. Bevor ich jedoch zum eigentlichen Test komme, möchte ich noch schnell die Regeln dieses Sportes, die sicherlich nicht jedermann geläufig sind, kurz darlegen.

Sicherlich weiß jeder, daß sich in diesem Sport zwei Mannschaften wegen einem „eiförmigen Etwas" die „Rübe einhauen". Der ganze Kampf wird durch ein Spielfeld begrenzt, das zudem noch in Abschnitte a 10 Yards unterteilt ist. Die Aufgabe der angreifenden Mannschaft besteht nun darin, innerhalb von 4 Versuchen einen Raumgewinn von mindestens 10 Yards zu machen. Der Raumgewinn kann einerseits durch Tragen des Balles (Run) oder durch einen erfolgreichen Pass erreicht werden. Ist das Team nach vier Versuchen erfolgreich, erhält es weitere vier Versuche, um weitere 10 Yards zu „machen". Ziel ist es nun, die gegnerische Endzone zu erreichen, wofür sie insgesamt 6 Punkte (Touchdown) erreicht. Nach dem Touchdown erhält das Team noch die Möglichkeit, einen Extrapunkt zu erlangen, indem der „Ball" durch die beiden Vertikalstäbe und oberhalb des horizontalen Goalbalkens gekickt wird. Manchmal besteht für das angreifende Team aber keine Möglichkeit, die Endzone des Gegners zu erreichen. In solchen Situation kann das Team von jeder Position aus versuchen, den Ball durch die Vertikalstäbe des Field Goales zu kicken, was mit 3 Punkten bei einem erfolgreichen Versuch belohnt wird. Abschließend wäre noch zu sagen, daß das Spiel in vier Viertel a 15 Minuten eingeteilt ist.

Das verteidigende Team versucht natürlich, jeglichen Raumgewinn zu verhindern, damit das gegnerische Team innerhalb der vier Versuche keinen Raumgewinn von 10 Yards macht, da dann der Ball im Besitz des gegnerischen Teams bleibt. Fangen Sie sogar einen gegenerischen Pass ab (Interception), haben sie die Möglichkeit, ein Touchdown zu erlangen. In jedem Fall wechselt nun der Ball in Ihren Besitz über. 4TH & INCHES ist meiner Meinung nach eine der besten Footballsimulationen überhaupt. Im Anfangsmenü kann man ähnlich wie bei *Hardball* Zeit (es stehen verschiedene Zeiten pro Quarter zur Verfügung) und Gegner wählen (Computer oder menschlicher Kämpfer). Als erstes gelangt man beim Spielbeginn in ein schon von *Hardball* her bekanntes Menü, in dem man als Trainer seine Mannschaft auswählen und auch Auszeiten, was sich positiv auf die Kondition der Spieler auswirkt, nehmen kann. In dieses Menü gelangt man während des Spieles jederzeit mittels der Spacetaste. Alle anderen Funktionen werden über Joystick gesteuert. Nach dem Zusammenstellen des Teams gelangt man in das eigentliche Spielgeschehen. Den Großteil des Bildschirmes nimmt die Darstellung des Spielfeldes mit den Spielern ein, wobei jedoch nur ein Ausschnitt von ca. 20 Yards dargestellt wird.

Je nachdem, ob man als Abwehr oder Angreifer fungieren muß, stehen verschiedene Taktiken zur Verfügung, die, wie schon gesagt über Joystick angesteuert werden. Hat man eine solche Taktik angewählt, formieren sich die Spieler auf dem Bildschirm, und es geht los!

Die ersten Versuche aber ... (Zeitsprung) ... Sch ... aber im fünften Spiel war es dann schließlich soweit:

Nach dem dritten Viertel stand es schon 42:35 für mich. Es waren noch knapp eine Minute bis zum Ende zu spielen. Der Gegner hatte gerade einen Touchdown erzielt, womit er zum 42:42 ausglich. Doch dann kam ich !

Den Onkick des Gegners erwischte ich ziemlich früh, so daß ich schon einige Yards gut gemacht hatte. Aber jetzt kam ein Run, der sich sehen lassen konnte. Gekonnt trickste mein Spieler sämtliche Abwehrreihen aus und bewegte sich unaufhaltsam in Richtung Torlinie. Der Touchdown war nicht mehr aufzuhalten. Sieg für die Champs! Der Computer war gelatzt (hähä)! ...

Grafisch gesehen schneidet dieses Programm recht gut ab. Es ist sehr schnell und grafisch gut gestaltet. Auch die Motivation hinkt kein bißchen nach. Ich jedenfalls war war regelrecht begeistert von diesem Produkt. Eine gelungene Sportsimulation aus dem Hause ACCOLADE, die sicher ihre Käufer finden wird.

Torsten Blum

Animation	**9**
Sound	**6**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**8**

IM BLICKPUNKT

128-„DO-MS-DOS"

Programm: The Big Blue Reader, **System:** C-128 + 1571, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** S.O.G.W.A.P. Software

Der C-128, der von Commodore ja so hoch „gepusht" wurde (Slogans wie „drei Computer in einem" klingen noch in allen Ohren), konnte sicher in manchen Punkten die hochgeschraubten Hoffnungen der Käufer nicht erfüllen, obwohl er ja eigentlich das „Zeug" dazu gehabt hätte. Besonders eklatant erwies sich das Softwareangebot (sieht man von dem C-64-Modus ab) da der „Traumcomputer" von der Softwareindustrie anscheinend regelrecht vergessen wurde.

THE BIG BLUE READER von S.O.G.W.A.P. SOFTWARE trägt jedenfalls zur „Wiederbelebung" des CP/M-Modus bei, indem sich mit dem Programm nun auch MS-Dos-Dateien in jenem Modus verarbeiten lassen. Mit anderen Worten:

THE BIG BLUE READER ist ein Konvertierungsprogramm, mit dem es möglich ist, Dateien von Disketten im MS-Dos-Format in das CP/M-Format des C-128 zu übertragen und umgekehrt. Um jedoch in den Genuß dieses nützlichen Utilities zu kommen, muß man aber glücklicher Besitzer eines 1571er Laufwerkes sein, welches die nötigen Hardwareeigenschaften für den „Transfer" bietet. Vor den ersten Spielereien sollte trotzdem erst ein Blick in das englische Manual vorausgehen, um sich erst einmal mit den Eigenschaften des Programmes vertraut zu machen. Neben dem eigentlichen Übertragen von Files, sprich Kopieren, bietet **T.B.B.R** noch einige nützliche Hilfsfunktionen wie z.B. das Ausdrucken von einzelnen Dateien oder das Verarbeiten von „verschiedenen" ASCII-Formaten.

Desweiteren sind auf der Programmdiskette noch zwei zusätzliche Dateien enthalten, mit denen sich MS-Dos-Disketten kopieren und Disketten im MS-Dos-Format formatieren lassen.

Auf den ersten Blick scheint dieses Programm, welches sich zudem noch durch komfortable Handhabung ausweist, einem die MS-Dos-Welt zumindest teilweise zu eröffnen. Doch ziemlich bald stellt sich die Frage, wie es mit dem echten Nutzen steht, da der C-128 halt kein MS-Dos-Rechner ist, so daß der Anwendungsbereich meiner Meinung nach sehr beschränkt bleibt. Ein Kauf ist daher sehr, sehr fraglich.

tob

Positiv:
Komfortable Handhabung.
Negativ:
Anwendungsbereich fraglich.

THE BIG BLUE READER
S.O.G.W.A.P. Software Inc.

Die Chance...

...sein Hobby zum Beruf zu machen und vielleicht den Einstieg in eine erfolgreiche Zukunft zu schaffen, hat man nicht alle Tage. Vielleicht kann sich dieser Traum von einer kreativen Tätigkeit bei freier Einteilung der Arbeitszeit für ein paar von Euch erfüllen. Wir sind nämlich überzeugt, daß es sicher viele Hobbyprogrammierer unter unseren Lesern gibt, die sich gern einmal mit den „Großen" der Softwareszene messen würden – und dies auch könnten!

Doch: Wie knüpft man die nötigen Kontakte an, wie geht es weiter, wenn man sein Programm erst einmal fertiggestellt hat? Hierbei wollen wir Euch zur Seite stehen: Wir sind Euch behilflich bei der Suche nach den passenden Ansprechpartnern, beraten Euch beim Abschluß von Verträgen, arrangieren die Vermarktung Eurer Programme, kurz: Wir sorgen dafür, daß Eure mit viel Arbeit geschaffenen Werke nicht ihr Dasein in der Schreibtischschublade fristen müssen. Außerdem werden wir, beginnend mit der Ausgabe 3/88, in jedem Heft das uns am besten erscheinende Programm ausführlich vorstellen. Hierzu werden wir eine ganz neue Rubrik einrichten, für die wir den Namen MICROWELLE ausgesucht haben.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege

LDIE IM FEBRUAR

Der „kalte" Spaß

Programm: Wintergames, **System:** C-64, Spectrum, ST, Amiga, **Preis:** zwischen 50,- und 75,- DM, **Hersteller:** Epyx.

Wie kann man Schnee und trockene Füße miteinander verbinden? Mit **WINTERGAMES** von **EPYX.** Ihre Füße werden mit Sicherheit trocken bleiben, aber nicht ihre Hände! Hier werden Sie allerhand zu tun haben. Kenner der Sportsimulationen werden sicher von den Sportarten, die hier geboten werden, begeistert sein. Durch sieben Disziplinen muß sich der Sportler kämpfen. Dabei kommt es, anders als bei vielen Sportsimulationen, weniger auf Kraft und schnelles Joystick-Rudeln, als auf viel Feingefühl und Technik an.

Nehmen Sie sich also den zerbrechlichsten Joystick, den Sie haben und begeben Sie sich zur ersten Disziplin, dem Trick-Ski. Hier können Sie sämtliche Tricks der vielbestaunten Ski-Akrobaten endlich einmal nachvollziehen und sogar Punkte dafür einkassieren. Die Figuren sind im allgemeinen recht einfach nachzuvollziehen. Zwar landet man bei den ersten Versuchen noch mit Grätsche, gebrochenem Ski oder kopfüber im Schnee (sieht ganz lustig aus), aber nach einigen Versuchen hat man den Dreh raus und holt sich die volle Punktzahl. Man will sich ja auch nicht vor dem auf der Tribüne sitzenden Publikum blamieren... Wer sich vom Spielgeschehen nicht ablenken läßt, kann auch mal einen Blick auf die gute Hintergrundgrafik riskieren. Weiter geht's.

Wir bleiben bei den Skiern und rüsten uns mit einem Gewehr: es geht zum Biathlon. Das Bild zeigt uns einen schönen Hintergrund und unten einige Anzeigen: die Geschwindigkeit, Zeit, Treffer, Schüsse und den Puls, zusätzlich durch ein schlagendes Herz dargestellt. Jetzt darf man den Joystick auch schon mal ein bißchen härter anfassen, der Sportler will bewegt werden. Also möglichst schnell zum Schießstand und dort möglichst fünf Treffer landen. Das ist nicht so einfach, wenn man noch einen sehr hohen Puls hat. Dann zittert das Fadenkreuz ein wenig und man hat seine liebe Mühe, zu treffen. Doch das geht alles, und schnell hat man einen Rekord erreicht. Die gute Grafik rundet das Spielgeschehen ab.

Von der eisigen Kälte draußen in die glatte Halle nach drinnen, es geht weiter mit dem Eiskunstlauf. Die Schwierigkeiten mit der Balance haben Sie schon längst abgelegt, jetzt „dürfen" Sie dem Publikum zeigen, was Sie als Eiskunstläufer draufhaben. Zunächst steht Ihnen die Pflicht ins Haus. Mit einigen geschickten Joystick-Bewegungen macht Ihre Eiskunstläuferin schöne Figuren. Aber einige Übung gehört schon dazu, sonst landen Sie wie ich, die ersten fünf Versuche auf dem Hinterteil. Dafür ist die Pflicht relativ schnell beendet. Das Ende Ihrer Karriere durch die Punktrichter steht Ihnen ja noch bevor. Die Höchstpunktzahl ist mir hier noch nie gelungen. Leider unterscheiden sich in dieser Disziplin die Versionen gewaltig. Die Spectrum-Version kann zwar mit einer genaueren Steuerung trumpfen, wird aber von der Commodore-Version durch den Sound und bessere Grafik gnadenlos weggesteckt. Da die Spectrum-Versionen hier gar keinen Sound aufweist, hat man seine liebe Mühe, wach zu bleiben. Was soll's?

Wir bleiben bei den Schlittschuhen und wagen beim Eisschnellauf ein kleines Rennen. Durch Joystickbewegung wird der Läufer auf Geschwindigkeit gebracht. Leider hat man den Kurvenlauf vergessen, so daß die Disziplin ein bißchen eintönig ist. Viel mehr gibt's auch nicht zu sagen. Doch, der Commodore glänzt wieder durch guten Sound, der Spectrum mit musikalischer Abwesenheit.

Interessanter wird es dagegen wieder beim Skisprung. Vor uns thront die mächtige Sprungschanze vor den schneebedeckten Bergen und einigen Wolken. Sogar der Schatten der Schanze ist zu erkennen. Oben rechts sieht man in einer Vergrößerung den Ski-Springer. Dann gleitet er los. Mit einem gewagten Sprung versucht er einen neuen Rekord zu holen. Doch er kann das Gleichgewicht nicht halten und rammt bäuchlings in den Schnee. Der Spieler grinst, die Punktrichter verteilen Null Punkte. Viele Versuche enden so, aber irgendwann gelingt auch eine perfekte Landung und das Glücksgefühl ist wieder hergestellt. Dazu tragen vor allen Dingen die gute Grafik und der gute Sound bei, sowohl bei der Commodore-als auch bei der Spectrum-Version!

Beim nun folgenden Eiskunstlauf - diesmal ist es die Kür - gilt eigentlich das gleiche, wie vorhin schon geschrieben: wenig Action. Dafür kann man nun alle möglichen Figuren mehrmals probieren und es steht mehr Zeit zu Verfügung. Ansonsten bleibt alles beim alten.

Nun geht es in den „Eiskanal", Bobfahren ist angesagt. Wir steuern einen flotten Zweier durch die kurvige Strecke. Wenn man hier nicht schnell reagiert, fliegt der Bob um. Diese Disziplin erfordert die beste Reaktion. Am besten, man prägt sich in etwa den Streckenverlauf samt Kurven gut ein.

Obwohl WINTERGAMES einige leichte Mängel aufweist, bleibt es doch ein insgesamt gelungenes Spiel. Zwar unterscheiden sich in punkto Grafik und Sound die einzelnen Versionen erheblich, doch geht bei keiner dadurch der Spaß verloren, die Motivation ist auf gleichem Niveau. Die ST- und Amiga-Versionen schlagen durch ihre grafischen Möglichkeiten natürlich noch besser zu. Viel Spaß verspricht WINTERGAMES aber auf jedem Computersystem. Es sollte in keiner Sammlung fehlen!

Peter Braun

Die ASM-Umfrage

Auch in diesem Jahr möchte die ASM-Redaktion von ihren treuen Lesern wissen, welche „Software-Erkenntnisse" man aus den vergangenen 12 Monaten gewonnen hat. Deshalb haben wir wieder einen Fragebogen vorbereitet, der in etwa einen Spiegel der Ereignisse – schlechte, mittelmäßige oder gute Software; Zufriedenheit mit dem Händler-Service; Beurteilung der Software-Häuser – ergeben könnte. Das hängt natürlich von Euch ab! Macht also bitte auch diesmal wieder so zahlreich wie möglich mit, damit wir eine Art „repräsentativen Querschnitt" erhalten! Der Lohn für Eure Mühe: Unter den Einsendern werden 10 kostenlose ASM-Jahres-Abos verlost! Dann also: „Laßt mal die Sau raus!" Schreibt Eure Antworten zu den Fragen (1 bis 14) auf eine Postkarte (es müssen nicht unbedingt alle Fragen beantwortet werden!), gebt bitte Euer Alter und Computer-System an. Vergeßt auch nicht, Euren Absender deutlich auszuschreiben (wir sind nämlich keine „Graphologen".)! Dann ab damit zum nächsten Briefkasten. Unser Adresse: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „ASM-Umfrage", Postfach 870, 3440 Eschwege. Und hier die Fragen:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsmäßig das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1987!

2 Bestes Action-Programm 1987

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1987

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen rechts!

4 Bestes Adventure 1987

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1987 am besten gefallen?

5 Schlechtestes Adventure 1987

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrerlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Wie Roß und Reiter?

6 Bestes Anwenderprogramm 1987

Anwenderprogramme sind in der Regel nicht gerade billig. Dennoch sollten Sie „softwaremäßig" dazu beitragen, daß Ihre „Maschine" damit etwas anfangen kann. Welches Anwenderprogramm würden Sie als die beste Neuerscheinung 1987 bezeichnen? Wir suchen den Anwender-Hit des vergangenen Jahres.

7 Bestes Sportprogramm 1987

„Tempo, Dramatik, Spannung", das sind sicher nur einige Schlagworte, die Ihnen bei einem guten Sport-Spiel oder einer Sport-Simulation aus der Kehle fahren. Wir fragen nach dem besten Programm dieser Gattung 1987!

Die ASM-Umfrage

8 Bestes Strategie-/Education-Game

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme oder Lernsoftware sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Education-Game

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1987 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es momentan wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1987 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1987!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist die Antworten auf eine Postkarte (oder Brief) zu notieren und das Ganze (nicht alle Fragen müssen unbedingt beantwortet werden) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: „Umfrage", Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Der Einsendeschluß ist der 15. Februar 1988. Es geht um zehn Abos von ASM!

Name/Adresse ______________________

Computersystem ______________________

Alter ______________________

Den Joysticks auf den Zahn gefühlt

Die Rechner werden immer besser, die Software immer ausgereifter. Grund genug, auch dem „Handwerkszeug" des Computerfreaks, dem Joystick, mal die ihm gebührende Aufmerksamkeit zu widmen. Drei der neuen Sticks haben wir uns für Euch angeschafft.

TAC 1 + Action auf dem PC

Hersteller: Suncom, England, **Preis:** Ca. 190 Mark (inkl. Controller Card), **Vertrieb:** Leisuresoft, Bergkamen.

Wer immer noch glaubt, daß es auf dem PC nicht auch ordentlich zur Sache gehen kann, der wird sich eines besseren belehren lassen müssen. Längst schon wird auf dem PC nicht mehr nur gearbeitet, sondern auch fleißig gespielt. Will man sich nun aber bei der Steuerung nicht mit der Tastatur allein begnügen, so sollte man bei der Wahl des geeigneten Joysticks einen Preis-/Leistungsvergleich anstellen, um nicht unliebsame Überraschungen zu erleben.
Wer bereit ist, rund 190 Mark auf den Tisch zu blättern, der wird mit dem **TAC 1+** von **SUNCOM** einen Joystick der Spitzenklasse erhalten, der zusammen mit der unentbehrlichen Controller Card ausgeliefert wird. Der Einbau dieser Steckplatine mit zwei Joystickports ist ein Kinderspiel und sollte, dank der leicht verständlichen Anleitung, auch den Laien nicht vor größere Probleme stellen.
Der TAC 1+ ist ein Analog-Joystick mit drei Feuertasten und der Möglichkeit, zwischen Betrieb mit Apple-II/+/e/c-Rechnern oder IBM/Kompatiblen umzuschalten. Das Anschlußmaterial für die genannten Computer ist im Lieferumfang enthalten. Zwei Zentrierpotentiometer (X- und Y-Achse) sorgen dafür, daß der TAC 1+ auf das jeweilige Programm genauestens abgestimmt werden kann.
Wir haben diesen Joystick bei einigen PC-Spielen getestet (u.a. *Thexder* - Bericht siehe ASM 1/88) und waren mit dem Ergebnis sehr zufrieden. Allerdings muß gesagt werden, daß der TAC 1+ sich für Spiele, bei denen es auf echte „Feinarbeit" ankommt, eher eignet als für Programme der härteren Sorte, wozu sicherlich auch die sogenannten „Rudel"-Games gehören. Nichtdestotrotz ist der TAC 1+ ein robuster, hochwertiger Joystick, was nicht zuletzt wohl auch durch die zweijährige Garantiezeit unterstrichen wird.

Bernd Zimmermann

Suncom

CRUISER
Der Joystick mit Extras

Hersteller: Power Play, England, **Preis:** Ca. 40 DM, **Vertrieb:** Leisuresoft.
Mit dem **CRUISER** von **POWER PLAY** ist eine neue Joystikgeneration entstanden. Der Nachteil vieler Joysticks war, daß die Schaltwege für den einen Spieler zu lang, für den anderen aber zu kurz waren. Beim **CRUISER** gibt es diese Probleme nicht mehr. Die Schaltwege sind einstellbar, was dieses Gerät deutlich aus der Masse der Joysticks, die nach dem 08/15-Muster gestrickt waren, heraushebt. Es sind drei verschiedene Einstellungen möglich: sehr kurz, mittel und sehr lang. Damit dürfte dieser Stick für jeden verwendbar sein. Ebenfalls gut ist, daß die Genauigkeit der Steuerbewegungen in allen Einstellungen gleich gut ist. Bei manchen Joysticks mit Micro-Schaltern kann es ja durchaus vorkommen, daß bei diagonalen Bewegungen die Genauigkeit zu wünschen übrig läßt. Nicht so beim **CRUISER!** Die Steuerung in der Diagonalen ist genauso exakt wie in der Vertikalen oder Horizontalen. Einziges Manko: Die Micro-Schalter sind sehr laut, was einige Spieler stören dürfte. Außerdem muß man die Feuerknöpfe etwas weit ins Gehäuse drücken, bis sie reagieren. Da die Feuerknöpfe aber schön und leichtängig sind, kann man über den etwas langen Schaltweg hinwegsehen.
Beim Testen mit verschiedenen Spielen, Baller- und Aktionsspiele, gab es nie Probleme. Für mich zählt der **CRUISER** jedenfalls, neben dem Competition Pro zu den besten Joysticks auf dem Markt.

Ottfried Schmidt

CRUISER

COMPETITION PRO EXTRA
Der Klassiker in neuem Gewand

Hersteller: Dynamics Marketing, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Vertrieb:** Dynamics Marketing.
Joystikartisten aufgepaßt! Die Firma **DYNAMICS** Marketing GmbH bringt dieser Tage den Joystik **COMPETITION PRO EXTRA** auf den Markt. Dieser ist in einem durchsichtigen Gehäuse untergebracht und verfügt über zwei Sonderfunktionen. Eine ist bekannt: Dauerfeuer! Bei der zweiten Funktion ist dies nicht so. Dabei handelt es sich nämlich um eine Verlangsamung der Steuerung. Damit ist es möglich, Spielen, die man schon gut beherrscht, einen neuen Schwierigkeitsgrad zu verpassen. Die Bewegungen des Steuerknüppels werden durch sechs Mikroschalter umgesetzt. Die Mechanik ist sehr stabil und die Steuerung überaus exakt. Das Ganze ist überaus empfehlenswert, und der Preis von ca. 50 DM erscheint angemessen. Also wer Wert auf exakte Steuerung seiner Spiel- oder Grafikprogramme legt, der sollte zugreifen.

Ottfried Schmidt

★★ Herzlichen Glückwunsch ★★

Unsere ASM-Gewinner aus 12/87:

Den 1. Preis im NOVAGEN-Wettbewerb gewann: Peter Hebel, 6450 Hanau.
Der 2. Preis ging an: Sedat Melikoglu, 4100 Duisburg.
Dritter im Bunde war: Oliver Preiß, 4630 Bochum, während Martin Koslowski, 4300 Essen den **vierten Preis ergatterte.**

Und hier die glücklichen Gewinner eines BACKLASH-T-Shirts:
Joachim Bender, 3260 Rinteln; Carlo Breme, 4600 Dortmund; Kurt Brückner, 6148 Heppenheim; D. Dudlo, 2870 Delmenhorst; Ilsabe-H. Frick, 8510 Fürth; Andreas Gnadl, 8221 Grabenstätt/Winkl; Bernd Haussmann, 1000 Berlin; Oliver Hollmann, 5750 Menden 1; Björn Kallnischkies, 3188 Bad Bevensen; Jens Klinger, 3100 Celle; Tobias Mackowiak, 4620 Castrop-Rauxel; Hans-Albert Mehlem, 5473 Kruft; Sabine Mueller, 8480 Weiden; Franz-Josef Nording, 2909 Bösel; Michael Oermann, 4980 Bünde 1; Ralf Plücker, 4300 Essen 18; Bernd Röder, 8672 Selb; Tom u. Wöffy Schmidt, 4150 Krefeld 1; Andreas Scholler, 8394 Griesbach; Falk Stiepel, 7100 Heilbronn; Minh Tang, 4450 Lingen; Mischa Thomaschewski, 4234 Alpen; Friedhelm Weber, 6200 Wiesbaden; Boris Zimmermann, 4050 Mönchengladbach; Thomas Zinkhan, 6380 Bad Homburg.

Wer hat nun die EXOLON-Spiele von DELTASOFT abgesaugt?
64er-Disks:
Bernd Behl, 8706 Höchberg; S.-O. Dittrich, 3502 Vellmar; Matthias Engelhardt, 4352 Herten; Andreas Kalbai, 7016 Gerlingen; Sven Klank, 2105 Seevetal 2; Daniel Mandt, 5451 Gierend; Gregor Nover, 4350 Recklinghausen; Thomas Richter, 8540 Schwabach; Norman Schneider, 5810 Witten und Oliver Schott, 8503 Altdorf.

Schneider-Disks:
Markus Adamski, 4100 Duisburg 18; Antonio Cavalieri, 8734 Maßbach; Philipp Cromme, 4590 Cloppenburg; M. Horlacher, 6990 Bad Mergentheim und Dirk Schmidt, 4936 Augustdorf.

Schneider-Kassetten:
Rolf Klein, 6580 Idar-Oberstein 1; Uwe Lehwald, 1000 Berlin 65; Michael Liesenfeld, 4000 Düsseldorf 11; Wolfgang Vollmer, 8000 München 83 und Michael Wagner, 4050 Mönchengladbach.

Spectrum:
Jochen Kleist, 2800 Bremen; Christian Köpke, 4100 Duisburg 14; Martin Luschin, 7552 Durmersheim; Dirk Mayer, 5000 Köln 71; Stefan Müller, 7952 Bad Buchau; Christoph Pukall, 3101 Höfer; Lewis Staeffler, 3452 Kirchbrak; Markus Wöhrl, 7114; Thomas Wurzinger, 7552 Durmersheim und Klaus Wynden, 3000 Hannover.

Den ersten Preis (alle Original-Wälzer von Jeffrey Archer) bei DOMARK gewann: Michael Kröhn, 8750 Aschaffenburg 19 mit folgender Lyrik:
Die Spielebranch' wird überrannt, von DOMARK, schließlich weltbekannt. Der neue Titel lautet kess: „Not a Penny more, not a Penny less". Das Spiel, es soll demnächst erscheinen für Atari und die seinen, wird sicherlich ein Riesenrenner: Schließlich bin ich DOMARK-Kenner!

Die Taschenbücher gewannen:
Benno Fiebig, 4200 Oberhausen; Zoltan Krafft, 8000 München; Per Leßmann, 2150 Buxtehude; Boris Pethe, 2856 Hagen; Danny Siebert, 5100 Aachen; Katharina Sieg, 4939 Steinheim; Marina Stolte, 2400 Lübeck; Markus Vennmann, 4100 Duisburg 11; Alois Weinmann, 8500 Nürnberg; Peter Winkold, 6750 Kaiserslautern.

Den begehrten 1. Preis bei INFOGRAMMES (5 Programme nach Wahl; ein Sweat Shirt sowie eine Boxer Short gewann der 64er-User: Thorsten Hansen, 5112 Baesweiler.
(Die 20 Poster und 20 Sticker befinden sich bereits auf dem Weg zu den Gewinnern, die wir hier aus Platzgründen nicht veröffentlichen!)

Die strahlenden Gewinner der INFOGRAMES-Competition haben sich folgendes ausgesucht:
Chamonix Challenge Schneider-Disc:
Markus Rotte, 5024 Pulheim.
Die Erbschaft (C-64):
Silvia Luckas, 4709 Bergkamen.
Isnogud (64er-Kass):
Axel Brümmer, 7056 Weinstadt 3; Jörg-Rene Franke, 4300 Essen 12; Marcel Gruber, 6500 Mainz; Raoul Jungnickel, 1000 Berlin 51; Markus Müller, 8481 Mantel; Lars Niemuth, 3150 Peine-Sterderdorf; Marcus Quick, 4690 Herne 1; Marco Remmert, 3260 Rinteln; Andreas Wenzel, 3255 Lauenau; Mark Winter, 3580 Fritzlar/Cappel.

Für Isnogud 64er-Disc haben sich entschieden:
Michael Ber, 6729 Bellheim; Marc Bockhoff, 4370 Marl; Ralf Dudek, 4000 Düsseldorf 30; Marco Gust, 2930 Varel 1; Frank Holler, 5628 Heiligenhaus; Ingo Otto, 2900 Oldenburg; Holger Scheike, 4450 Lingen; Robert Schmid, 8200 Rosenheim; Heiko Schmidt, 6301 Fellingshausen; Michael Sellner, 8393 Freyung.

Isnogud IBM:
Silvia Manz, 4304 Giebenach.

Isnogud Schneider (Kass):
Markus Bonechowski, 4330 Mülheim/Ruhr; Ulrik Hamisch, 4156 Willich; Florian Otto, 7487 Gammertingen 2; Stefan Rühl, 3250 Hameln.

Isnogud Schneider (Disc):
Sven Herwig, 2224 Burg/D.; Reinald Koderhand, 8832 Weissenburg; Klaus Weid, 8812 Windsbach.

Isnogud ST: Alexander Brüggemann, 5413 Bendorf 3; Robert Gnatz, 7410 Reutlingen 2; Stefan Losch, 4300 Essen 1; Wolfgang Müller, 8901 Königsbrunn; W. Stonitsch, 7140 Ludwigsburg.

The three Musceteers (C-64-Disc):
Bernd Gaußmann, 3501 Fuldatal 1.

Reisende im Wind 1 (C-64-Disc):
Stefan Breuer, 5000 Köln 30; Peter Itensen, 4630 Bochum 1; Andi Seidel, 5308 Rheinbach.

Reisende im Wind 1 (Schneider-Disc):
Dieter Friedel, 7900 Ulm.

Reisende im Wind 2 (64er-Kass):
Matthias Berg, 6507 Ingelheim; Francisco Concellon, 6000 Frankfurt 60; Jan Peter Jaedicke, 2150 Buxtehude; Peter Loeser, 1000 Berlin 31; Hubert Merta, 7988 Wangen/Allgäu; Jörn Schreyack, 2400 Lübeck; Michael Wand, 4600 Dortmund 72; Gerhard Wellhausen, 4650 Gelsenkirchen.

Reisende im Wind 2 (C-64-Disc):
Jens Dyck, 3014 Laatzen 1; Michael Hasler, 8126 Zumikon; Josten Henning, 4152 Kempen; Lars Hohlstein, 3304 Wendeburg/Neubrück; Sven Jendrossek, 4516 Bissendorf; Kai Kleemann, 2104 Hamburg 92; Jens Knoth, 6497 Steinau 1; Bernd Neubert, 8500 Nürnberg 50; Tobias Schwab, 3172 Isenbüttel; Marc Schwienbacher, 8039 Puchheim.

Reisende im Wind 2 (Amiga):
Matthias Fesich, 8430 Neumarkt; Heiko Heckmann, 7022 L.-Echterdingen 2; Martin Kübler, 8000 München 70; Martin Pfaff, 7541 Pfinzweiler.

Reisende im Wind 2 (Atari ST):
Markus Petter, 3300 Braunschweig; Hans Rudolf, 7024 Filderstadt 1; Carsten Werheit, 5000 Köln 80.

Sidewalk (C-64-Kass):
Kerk Behrens, 2880 Brake; Stefan Jungkunst, 8650 Kulmbach; Gero Scheins, 7530 Pforzheim; Dirk Schneider, 6600 Saarbrücken 5; Christoph Steck, 4352 Herten.

Sidewalk (64er-Disk):
Carsten Birkner, 5000 Köln 51; Oliver Feideler, 2840 Diepholz; Sven Goßmann, 3501 Edermünde/Grifte; Rolf Milde, 5064 Roesrath 3; Wilfried Mohring, 8901 Stadtbergen; Marcus Neuwirth, 4300 Essen 1; Dieter Schlüter, 2807 Achim; Harald Wagener, 5443 Kaisersesch.

Sidewalk (IBM):
Stefan Holländer, 8300 Kumhausen; Marc-Philipp Templin, 2000 Wedel.

Sidewalk (Schneider-Kass):
Jens Füske, 4000 Düsseldorf 12; Helge Andreas Krohmer, 7920 Heidenheim; Sascha Pörzgen, 2120 Lüneburg.

Sidewalk (Schneider-Disc):
David Hentschel, 8018 Grafing; Markus Petzsche, 3500 Kassel; Thorsten Schnaars, 2805 Stuhr 2.

Sidewalk (Spectrum):
Ines Haberland, 3400 Göttingen.

Sidewalk (ST):
Björn Bernbom, 2250 Husum; Martin Buck, 7900 Ulm; Dirk Ecker, 4440 Rheine 1; Carsten Feldberg, 3420 Herzberg; Peter Klose, 7022 Leinf.-Echt. Masberg; Michael Meul, 5020 Frechen; Matthias Neumann, 5400 Koblenz; Claudius Quick, 3000 Hannover 1; Jörg Schumacher, 5350 Euskirchen/Rheder; Patric Stiffel, 6601 Klarenthal; Klaus-Oliver Welsow, 4920 Lemgo 1.

Die Urkunde (C-64-Disc):
Pavel Kusserow, 2800 Bremen 1.

Die RAINBIRD-Jinxters sind nun an der Reihe! Zunächst die ST-Versionen:
Sven Marek, 7600 Offenburg; Mark Götz, 6500 Mainz; Uwe Leineweber, 7500 Karlsruhe; Thomas Schmitz, 4352 Herten; Marion Schuster, 6600 Saarbrükken.

Jinxter-C-64:
Carsten Hahn, 6330 Wetzlar; Jens Krug, 5270 Gummersbach; Carla Meier, 5330 Königswinter; Frank Neubert, 2000 Hamburg; Karl-Heinz Schramm, 5030 Hürth.

Jinxter (Amiga):
Andre Fritsch, 4952 Porta Westfalica; Björn Herwig, 3352 Einbeck; Christian Junghans, 4060 Viersen; Stefan Langenfeld, 4000 Düsseldorf; Petra Schöne, 4400 Münster.

C-16-Stoff von NEW'S!
Cellor 8
Jochen Baierle, 6000 Frankfurt; Patrick Bamberger, 6096 Raunheim; Sven Bartels, 6840 Lampertheim; Matias Becker, 2151 Regesbostel; Tobias Bergmann, 4030 Ratingen; Friederike Franke, 3540 Korbach; Armin Gerhards, 4040 Neuss; Marion Großmann, 3330 Helmstedt; Folker Hauptmann, 3320 Salzgitter; Lutz Klinger, 7260 Calw; Andreas Körner, 7900 Ulm; Jens Kraus, 3550 Marburg; Knut Kuntze, 4150 Krefeld; Andreas Kurth, 2800 Bremen; Uve Märtens, 4470 Meppen; Julia Mueller, 2418 Ratzeburg; Bert Neumann, 8950 Kaufbeuren; Ronald Schütz, 3110 Uelzen; Holger Schwarz, 4010 Hilden; Jens-Peter Weinreich, 6250 Limburg.

Die Classic 3 Compilations gehen an:
Rebecca Finke, 7920 Heidenheim; Leopold Gunkel, 5170 Jülich; Katharina Kunstmann, 8012 Ottobrunn; Michael Pape, 6251 Lohrheim; Hennes Pütz, 5300 Bonn; Freddie Raabe, 4790 Paderborn; Ulf Rehbein, 5090 Leverkusen; Simon Reitz, 6223 Lorch; Siggi Schmelz, 7585 Lichtenau; Richard Wildemuth, 6302 Lich/Hessen.

Liberator:
Peter Anders, 4500 Osnabrück; Jan Batal, 8560 Lauf an der Pegnitz; Volker Behr, 8850 Donauwörth; Boris Bethe, 2850 Hagen; Michael Brück, 5000 Köln; Dominic Bruns, 2900 Oldenburg; Georg Deil jun., 7919 Osterberg; Thomas Diepenseifen, 5000 Köln 90; Sascha Dippel, 8300 Landshut; Oliver Ebeling, 2800 Bremen 44; Michael Flüger, 5800 Hagen 1; Patrick Franke, 6600 Saarbrücken; Arndt Hartings, 4630 Bochum 1; Thomas Hartkens, 6204 Taunusstein 2; Marcus Hodapp, 4000 Düsseldorf 13; Matthias Hoffmann, 4836 Herzebrock 1; Gerald Hopf, 3180 Wolfsburg; Andreas Hühn, 2000 Schenefeld; Christoph Joachim, 1000 Berlin 20; Michael Kahler, 4836 Herzebrock 1; Tobias Kleinkauf, 8000 München; Rainer Kolle, 61100 Lapeenranta; Thomas Lomann, 4350 Recklinghausen; Kurt Mehler, 4709 Bergkamen; Jens Milanese, 2390 Flensburg; Mario Mocci, 4300 Essen 1; Norbert Neisen, 3405 Rosdorf; Michael Nerka, 4390 Gladbeck-Brauck; Michael Ortmanns, 5102 Würselen; Renato Paul, 8380 Landau; Rolf Petersen, 2800 Bremen; Timo Pfaff, 1100 Wien; Torsten Pfannkuch, 4055 Niederkrüchten; Markus Pihl, 1000 Berlin 33; Malte Prigge, 4542 Jecklenburg 2; Thomas Schaada, 2212 Brunsbüttel; Matthias Schilling, 2270 Oldsum; Tanja Schlüter, 7730 Villingen-Schwenningen; Patrik Schnitzler, 4050 Mönchengladbach 2; Sven Scholz, 6313 Homberg/Ohm 1; Eckhard Schulz, 2437 Schönwalde; Rainer Schwohnke, 1000 Berlin 45; Christian Schwug, 5800 Hagen 1; Uwe Seegers, 3050 Wunstorf 1; Daniel Stegemann, 4554 Kettenkamp; Udo Töpfer, 6530 Bingen; T. Waßmann, 3360 Osterode; Susanne Wette, 8670 Hof; Klaus Wölfel, 8679 Oberkotzau; Andreas Zander, 4006 Erkrath 1.

Wimbledon:
Andy Baumeister, 4650 Gelsenkirchen; Sven Berkemeier, 4100 Duisburg; Dieter Bockel, 6000 Frankfurt; Harry Brandau, 7000 Stuttgart; Knut Brinkmann, 2120 Lüneburg; Kai Dietrich, 2400 Lübeck; Arnim Feldner, 4990 Lübbecke; Tibor Friedrich, 4600 Dortmund; Gunnar Jörgensen, 2257 Bredstedt; Fred Kant, 6300 Giessen; Bodo Kästner, 8510 Fürth; Carsten Kleinschmidt, 3000 Hannover; Bert Kreutzner, 8900 Augsburg; Anne-Catrin Lichtenfels, 4400 Münster; Rolf Mühlhausen, 5840 Schwerte; Lars Reinhardt, 7700 Singen; Michael Schröder, 3588 Homberg; Rüdiger Schwarzkopf, 3400 Göttingen; Uwe Stadl, 7800 Freiburg; Frank Zöllner, 7550 Baden-Baden.

Je ein Modellbau-Schiffchen von PSS geht an:
Benjamin Baum, 6450 Hanau; Tobias Schlegel, 3413 Moringen 6; Victoria Stadler, 1100 Wien; Alexander Vogel, 7404 Rottenburg; Julian Weitzel, 4430 Steinfurt.

Die Bismark-C-64-Kassetten gewannen:
Michael Biemann, 4554 Kettenkamp; Jörg Biest, 4500 Osnabrück; Klaus Brückel, 5357 Odendorf; Rik Dams, 5600 Wuppertal 1; Daniel Haupt/Fessel, 3320 Salzgitter 51; Torsten Klosterhoff, 5600 Wuppertal 2; Marcus Mandl, 1090 Wien; Jörg Mevius, 8411 Sinzing; Stefan Pleß, 2072 Bargteheide; Christoph Preuss, 4600 Dortmund 12; Frank Rentmeister, 4270 Dorsten 11; Dirk Sachteleben, 3163 Sehnde 1; Thomas Siewior, 2900 Oldenburg; Michael Vogel, 6733 Hassloch; Daniel Walter, 6914 Rauenberg.

PSS-T-Shirts:
Michael Adelmann, 6352 Ober-Mörlen; A. Bilke, 4223 Voerde 1; Jens Breuer, 5000 Köln 41; Friedrich Busche, 6078 Neu-Isenburg; Conrad Cartini, 6100 Darmstadt; Martin Engel, 2211 Bendorf; Christian Halamoda, 3167 Burgdorf; Christian Holzner, 8399 Stubenberg; Dieter Hussmann, 1000 Berlin 40; Hannes Imker, 3000 Hannover; Christian Klein, 5768 Sundern; Lars Köhler, 6479 Ranstadt 1; Peter Mohr, 6750 Kaiserslautern; Frank Müller, 4414 Sassenberg 1; Ralf Neteh, 5000 Köln 60; Roland Rauschkolb, 6753 Enkenbach-A. 1; Karsten Rech, 7121 Ingersheim; Andre Sommeraur, 4700 Hamm 5; D. Stegemann, 4554 Kettenkamp; Thomas Steinke, 4200 Oberhausen 12; Gaby u. Alexander Stross, 7100 Heilbronn; Olaf Thiel, 4531 Lotte 1; Ralf Viefhues, 4434 Ochtrup; Thorsten Wessel, 4972 Löhne 4; Carsten Witzel, 6300 Gießen-Kleinlinden.

15 Mal Bismarck (Spectrum):
Matthias Brünning, 6700 Ludwigshafen; Jürgen Feger, 7622 Schiltach; Gilbert Franz, 6403 Flieden; Klaus Friedmann, 6087 Büttelborn; Sebastian Göbel, 6800 Mannheim; Alexander Grün, 3131 Gorleben; Benny Hansen, 7550 Rastatt; Frank Hülsmann, 4400 Münster; Patrick Kremer, 4030 Ratingen; M. Lederle, 8500 Nürnberg 60; Jonas Rietze, 6530 Bingen; Sonia Schülert, 8580 Bayreuth; Mario Singer, 7500 Karlsruhe; Dominic Steiner, 2972 Borkum; Heinz Uphaus, 4432 Gronau-Epe.

10 Mal Bismarck (ST):
Niels Förster, 3053 Haste; Steffen Helbing, 6700 Ludwigshafen; Torsten Henkel, 1000 Berlin 27; Michael Juhnke, 2060 Bad Oldesloe; Jerome Krier, 8151 Bridel; Jens-Markus Sanker, 5884 Halver; Hans Sieg, 4339 Steinheim; Siegfried Stauß, 7487 Gammertingen 1; Florian Weber, 2800 Bremen; Marc Weber, 8939 Rammingen.

Die Gewinner der 250 PSS-BISMARCK-Poster können wir hier leider nicht veröffentlichen. Der Platz reicht nicht ganz aus. Die Dinger gehen somit „automatisch" an die Winner raus!

SOYKA'S Emerald Mine erhaschen:
Thomas Bächler, 3212 Gurmels/Fr.; Oliver Behm, 8000 München 50; Thorsten Fritzel, 6350 Bad Nauheim; Stefan Nettingsmeier, 4983 Kirchlengern 2; Peter Park, 7519 Eppingen; Alexander Schmuck, 8400 Regensburg; Markus Zell, 6900 Heidelberg 1.

SOYKA'S Floppy „Amigo F1", der Hauptpreis des Wettbewerbs, ging an:
Beate Neussel, 6400 Fulda.

SOYKA'S Surgeon gewann:
Jan Lepper, 4650 Gelsenkirchen-Buer; während das **Test Drive Game** an Alexander Dietl, 8400 Regensburg, ging.

★☆★☆

Die gesammelten Werke - ASM 1988

Aktuelle Kino-Hits

(Stand: Januar '88, zusammengestellt von den Film-Theater-Betrieben Georg Reiss GmbH, Kassel)

1. Dsungelbuch
2. Der letzte Kaiser
3. Spaceballs
4. Dirty Dancing
5. Hexen von Eastwick
6. Miez und Mops
7. Spielberg's REISE Ins Ich
8. Full Metal Jacket
9. Der Himmel über Berlin
10. Schlappe Bullen beißen nicht

Hallo, liebe Leute! Diesmal gibt's wieder eine „bunte“ Seite zu der sich neben dem Kino-Hit Dschungelbuch auch die „Gesammelten Werke“ gesellen. Natürlich stellen wir auch wieder Eure Soundhitparade vor. Die Gewinner der 20 Märker (insgesamt 5 werden in jeder Ausgabe gezogen) sind: Volker Schapheer, Finkenweg 7, 2105 Seeretal 3; Stephan Engels, Wachtelstr. 20, 4019 Mohheim; Ingo Freudenreich, Moselstr. 1, 5180 Eschweiler; Carsten Witzel, Burggartenstr. 2, 6300 Gießen-Kleinkirchen; Stefan Schubert, Friedrich-Ebert-Str. 14, 3000 Hannover 91. Wer auch gern die Mäuse gewinnen möchte, der schicke uns seine Computer-sound-Top Ten, natürlich wieder an den Tronic-Verlag, Kennwort „Sound“, Stad 35, 3440 Eschwege. Übrigens: Die Gewinner von „Bei Anruf Wort“ kriegen ihr Game direkt zugesandt.

Die besten Sounds

1. Last Ninja
2. Wizball
3. Arkanoid
4. California Games
5. Yie Ar Kung Fu I
6. Tai Pan
7. Hades Nebula
8. Goldrunner
9. Nemesis 2
10. Frantic Freddy

BEI ANRUF: WORT!

... so heißt unser Quiz, bei dem Software-Spezialisten zum Zuge kommen werden! Die „ASM-Competition“ geht wie folgt: Wir geben Euch sechs Spiele/Programme vor. Ihr schreibt uns, wenn Ihr teilnehmen möchtet eine Postkarte (ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege), auf der folgendes stehen muß: Absender (deutlich), Name des Spiels, Telefon-Nummer, unter der wir den Mitspieler anrufen können, sowie die Uhrzeit, wann's dem „Probanten“ genehm ist, befragt zu werden. Unter allen Einsendern zu den untenstehenden Themen werden wir je einen ziehen, diesen dann anrufen und eine Frage stellen. Er/Sie hat dann genau 1 Minute Zeit, um zu antworten. Der Lohn: Software nach Wahl! (Telefonate nur in der Zeit von 8.00-16.30 Uhr möglich!!!)

Wir suchen Spezialisten zu den Themen:
Manic Mansion · Renegade · Trantor
Combat School · Star Trek

Leisuresoft
Spendiert die Software nach Wahl (bis zum Wert von 80 DM). Wir bedanken uns schon jetzt für die freundliche Unterstützung der Company aus Bergkamen!

c16chris

HOTLINE

TOP 30 im Februar

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	3	Wizball	C-64/Spectrum/ST	Ocean
2	4	California Games	C-64	Epyx
3	11	Last Ninja	C-64/Spectrum	System 3
4	10	Nebulus	C-64/Spectrum	Hewson Consultants
5	2	BMX Simulator	C-64/Spec./Schneider/C-16/XL	Code Masters
6	1	Renegade	C-64/Spectrum/Schneider	Imagine
7	–	International Karate +	C-64	System 3
8	15	Grand Prix Simulator	C-64	Code Masters
9	29	Combat School	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
10	25	Superstar Icehockey	C-64/IBM	Databyte
11	–	Star Wars	ST/C-64/Spectrum/Schneider	Domark
12	–	Skate or Die	C-64	Electronic Arts
13	20	Trivial Pursuit	C-64/Schn./Spec./ST/IBM/XL/BBC	Domark
14	5	Road Runner	C-64/ST/Schneider/Spectrum	U.S. Gold
15	6	Paperboy	Schneider/C-64/Spec./C-16/BBC	Elite
16	12	Defender of the Crown	ST/Amiga/C-64/IBM	Cinemaware
17	22	Game, Set and Match	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
18	8	Trantor	Schneider/C-64/Spectrum	Go!
19	21	Bubble Bobble	C-64/Spectrum/ST	Firebird
20	7	Joe Blade	C-64/Spectrum/Schneider	Players
21	13	Pirates!	C-64	Microprose
22	9	Exolon	C-64/Schneider/Spectrum	Hewson Çonsultants
23	28	Sidewize	Spectrum/C-64	Firebird
24	16	Freddy Hardest	Schneider/Spectrum/C-64	Imagine
25	–	Airborne Ranger	C-64	Microprose
26	wieder drin!	Jack the Nipper 2	C-64/Spectrum/Schneider	Gremlin Graphics
27	30	Star Trek	ST	Firebird
28	19	Backlash	ST/Amiga	Novagen
29	26	Tai Pan	ST/Spectrum/C-64/Schneider	Ocean
30	27	Impact	ST/Amiga	Audiogenic

Top Ten/C-64

1 Wizball	Ocean
2 California Games	Epyx
3 Last Ninja	System 3
4 Grand Prix Simulator	Code Masters
5 Superstar Icehockey	Databyte
6 Skate or Die	Electronic Arts
7 International Karate +	System 3
8 Pirates!	Microprose
9 Nebulus	Hewson Consultants
10 Combat School	Ocean

Top Ten/ST

1 Wizball	Ocean
2 Star Wars	Domark
3 Defender of the Crown	Cinemaware
4 Star Trek	Firebird
5 Backlash	Novagen
6 Tai Pan	Ocean
7 Impact	Audiogenic
8 Road Runner	U.S. Gold
9 Bubble Ghost	Ere Informatique
10 Sidewalk	Infogrames

Top Ten/Schneider

1 BMX Simulator	Code Masters
2 Renegade	Imagine
3 Combat School	Ocean
4 Star Wars	Domark
5 Trivial Pursuit	Domark
6 Paperboy	Elite
7 Grand Prix Simulator	Code Masters
8 Trantor	Go!
9 Joe Blade	Players
10 Exolon	Hewson Consultants

Top Ten/Spectrum

1 Nebulus	Hewson Consultants
2 BMX Simulator	Code Masters
3 Wizball	Ocean
4 Combat School	Ocean
5 Renegade	Imagine
6 Trivial Pursuit	Domark
7 Trantor	Go!
8 Sidewize	Firebird
9 Freddy Hardest	Imagine
10 Jack the Nipper 2	Gremlin Graphics

Top Ten/Amiga

1 Defender of the Crown	Cinemaware
2 Impact	Audiogenic
3 Test Drive	Accolade
4 Feud	Bulldog
5 Barbarian	Psygnosis
6 Terrorpods	Psygnosis
7 Garrison	Rainbow Arts
8 Amegas	reline
9 Goldrunner	Microdeal
10 Backlash	Novagen

Top Ten/Atari

1 BMX Simulator	Code Masters
2 Mercenary	Novagen
3 Trivial Pursuit	Domark
4 Arkanoid	Imagine
5 Living Daylights	Domark
6 Micro Rhythm	Firebird
7 Spindizzy	Electric Dreams
8 Football Manager	Addictive
9 International Karate	Endurance
10 Leaderboard	Access

Zeit zum Saubermachen

Programm: Clean Up Service, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 10,-DM, **Hersteller:** Players.
Von der englischen Low-Budget-Firma **PLAYERS** ist man in der letzten Zeit nur gute Produkte gewohnt. Ein weiteres, aus meiner Sicht hervorragendes Spiel, nennt sich **CLEAN UP SERVICE** (nicht zu verwechseln mit CLEAN UPTIME!).
Zunächst zur Story. Otto und Bobban hatten bei ihrer letzten Arbeit keinen Erfolg und wurden entlassen, weil sie bei der Arbeit schliefen und den Chef beleidigten. Nachdem sie einige Zeit ohne Beschäftigung waren, wollen sie selbst ein Geschäft aufmachen. Schon bald starteten sie eine Zwei-Mann-Gesellschaft mit dem Namen „Clean Up Service". Doch sie wurden nicht gerade mit Aufträgen überschwemmt. Als sie einen Anruf über einen bedeutsamen Job erhielten, verschwendeten sie keine Zeit, um anzufangen. Herr McSween, der Eigentümer des Addle Hotels, hat große Probleme. Der Müll stinkt, und die meisten Angestellten sind aufgrund der schlechten Arbeitsbedingungen fortgelaufen. McSween braucht also jemanden, der die Zustände wieder normalisieren kann, jemand klugen, fleißigen, ehrlichen und erfahrenen – hoffentlich werden das Otto und Bobban sein. Heutzutage ist es schwer, die richtigen Kräfte zu finden.
Aber Sie werden es schon schaffen, denn Sie übernehmen die Rolle von Otto und Bobban. Im Prinzip ist CLEAN UP SERVICE ein Plattform-Spiel, aber durch zahlreiche und tolle Effekte fällt dieses kaum auf. Die Aufgabe von Otto und Bobban besteht aus dem Säubern mehrerer Ebenen. Aber es wäre zu öde, nur auf verschiedenen Ebenen aufzuräumen. Die beiden haben noch mehr zu tun. Das fängt schon bei der Ankunft im Hotel an. Um an die „Arbeitsgeräte" zu kommen, muß man auf die dritte Plattform kommen und in einer Kiste herumkramen. Man findet dort einen Besen, Bomben, Laser-Pistolen etc. Natürlich sollte man sich nicht von dem durch die Gänge umherschwirrenden Müll (Bananenschalen, Würmer usw.) berühren lassen, denn sonst gibt's Trouble (also ein Leben weniger). Aber man kann sich wehren. Mit dem Besen kann man außer fegen auch kräftig zuschlagen ... In einem anderen Level muß ein ferngesteuerter Staubsauger gesteuert werden, im Keller muß das Gas- und Getränkelager vor einem Brand geschützt werden, in der Küche werden Hamburger benötigt. Um die insgesamt acht Ebenen zu bewältigen, hat man schon einiges zu tun. Zwischen den Ebenen erscheint (wie bei Pac-Man) eine Zwischenszene, in der man die beiden sich mit dem Chef oder anderen Personen mittels Sprechblasen unterhalten sieht. Lustig gemacht! Clean-Up-Service kann übrigens auch zu zweit gespielt werden, und zwar gleichzeitig! Wird nur One-Player gewählt, so sieht man Bobban in einem Sessel sitzen und schlafen. Im Two-Player Modus kann jeder seinen Saubermann steuern. Die lustige, bunte und abwechslungsreiche Grafik mit der guten Animation hat für ein Low-Budget-Spiel sehr gute Noten verdient. Lediglich der Sound ist auf der Strecke geblieben, doch dafür kann man zu zweit spielen – das ist auch was! Nicht nur Leute mit einem schmalen Geldbeutel sollten sich dieses Programm zulegen, es ist ein Hit!

Stefan Swiergiel

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Empfehlenswert

Programm: Demon Stalkers, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Electronic Arts.
Bei **DEMON STALKERS** handelt es sich um eine Nachahmung des erfolgreichen Spiels **Gauntlet.** In der Software-Branche ist es ja mittlerweile üblich geworden, daß erfolgreiche Spielideen jede Menge Imitationen hinter sich her ziehen, die mal mehr, mal weniger gut gelungen sind. Bestes Beispiel hierfür dürften die unzähligen Versionen des *Breakout*-Themas sein.
Sowohl bei GAUNTLET als auch bei DEMON STALKERS handelt es sich um eine Art von Schieß- und Laufspiel, bei dem Sie durch ein Labyrinth von Räumen laufen und dabei jede Menge Gegner erledigen müssen. Ihr Ziel ist es, den Ausgang eines jeden Levels zu finden, um dadurch weiterzukommen.
Ein in das Programm implementierter Simultanmodus gestattet es, daß zwei Spieler gleichzeitig den Gegnern das Fürchten beibringen können. Jedoch kann man bei DEMON STALKERS nicht zwischen vier verschiedenen Spielcharakteren wählen, wie das bei *Gauntlet* der Fall ist. Dafür sind jedoch die Grafik und die Animation umso besser. Erfreulicherweise bietet das Programm ausführliche Informationen über die zahlreichen Gegenstände, die man im Spielverlauf finden wird (Nahrung, Schlüssel, Magie etc.). Dies geschieht im Augenblick der Aufnahme durch zum Teil recht ausführliche Kommentare, die im unteren Bildschirmteil als Text dargestellt werden.

DEMON STALKERS beschert eine Vielzahl von magischen Dingen, die alle eine unterschiedliche Wirkung auf den Spieler und dessen Gegner haben. So kann es sein, daß Ihre Gegner mit einem Schlag ausgelöscht werden, oder daß Sie für kurze Zeit wie festgeklebt stehen bleiben und sich Ihrer Gegner nicht mehr erwehren können (ärgerlich, nicht wahr?). Manchmal muß man sogar einen bestimmten Auftrag erfüllen, um ein Level verlassen zu können. Dies stellt eine wesentliche Verbesserung gegenüber *Gauntlet* dar, da viel mehr Abwechslung, aber auch zahlreiche Gemeinheiten geboten werden.
Bemerkenswert ist das eingebaute Construction Kit. Dies wird sicher all diejenigen freuen, die die 100 „mitgelieferten" Level schon geschafft haben und sich in ihren selbstgemachten Dungeons weiter austoben wollen. Wer *Gauntlet* noch nicht besitzt oder von dieser Spielidee immer noch nicht genug hat, dem kann man DEMON STALKERS guten Gewissens empfehlen.

UP

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	7

Verwandlungsmarathon

Programm: Transmuter, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, England

Die kleinen Atari's werden ja nicht gerade mit einer Softwarewelle verwöhnt, um so erfreulicher ist die Tatsache, daß sich das Softwarehaus **CODE MASTERS** um diese Geräte bemüht. Das Spiel, um das es hier geht, trägt den Namen **TRANSMUTER**. Dieses Game ähnelt stark dem Programm *Nemesis, das ja auf dem MSX recht gut war. Nun, von der Grafik her kann sich TRANSMUTER nicht mit dem Vorbild messen, wohl aber beim Sound. Der ist nämlich von* **David Whittaker**, einem der derzeitig besten Soundprogrammierer. Worum geht's? Wie gesagt, die Spielhandlung ist von *Nemesis* abgeguckt. Mit einem Raumschiff, das zu Beginn nur mit einer schwachen Kanone bewaffnet ist, muß man sich durch verschiedene Landschaften kämpfen. Durch Abschießen von Gegnern kann man Punkte einsammeln, die das Auswählen von Zusatzausrüstungen ermöglichen. Auch die Art der Ausrüstungen, die man bekommen kann, ist mit der von *Nemesis* identisch. Das einzige, was beide Spiele unterscheidet, ist, daß die Grafik von Transmuter etwas primitiv ist. Das Spieltempo des Atari-Games ist leider auch nicht sehr hoch, und das ständige Ballern führt rasch zur Ermüdung der geplagten Hände. Dies ist deshalb so, weil die meisten Gegner mehrmals getroffen werden müssen, bis sie „den Geist aufgeben". Da die Anzahl der verschiedenen Level aber sehr hoch ist (zwölf Level in vier verschiedenen Landschaften), kann die Motivation des Spiels ruhig eine gute Note bekommen.

Transmuter ist zwar kein Superspiel, bedenkt man aber, daß die kleinen Ataris relativ wenig Futter bekommen, und nimmt man auch den günstigen Preis von 10 DM, dann kann man es ruhigen Gewissens kaufen.

Ottfried Schmidt

Grafik	6
Sound	7
Motivation	8
Spielablauf	7
Preis/Leistung	8

Unglaublich

Programm: Phalanx II, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Roettgen.

„Wieder mal ein Fortsetzungsspiel", denke ich mir, als ich die **PHALANX II**-Diskette in das Laufwerk schiebe. *Phalanx I* war ja schon nichts Besonderes, vielleicht ist diesmal etwas Besseres herausgekommen.

Nach einer recht kurzen Ladezeit erscheint dann ein wirklich gutes Titelbild, und dazu ertönt endlich einmal wieder eine programmierte Musik, die auch gut klingt. Da hat man sich diesmal wirklich Mühe gegeben und nicht nur einfach den Sampler aus der Kiste gekramt und irgendwas digitalisiert. All dies weckt natürlich Hoffnung auf ein gutes Programm, aber dann kommt doch die herbe Enttäuschung. War *Phalanx I* noch ein mittelmäßiger *Galaxians*-Verschnitt, so hat man sich diesmal der glorreichen Idee gewidmet, eine Art *Uridium* für den Amiga zu produzieren. Doch was dabei herausgekommen ist, kann man getrost vergessen.

Das eigene Schiff sieht fast genauso aus wie bei *Uridium*, ist vielleicht grafisch sogar noch etwas schlechter. Die horizontal scrollende Landschaft (zwar ruckelfrei, aber trotzdem kein Vergleich zum 64er-*Uridium*) ist undefinierbar. Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, was das darstellen soll. So fliegt man ein bißchen in der Gegend herum und knallt die ab und zu auftauchenden Raumschiffe ab, die sich aber noch nicht einmal wehren. Außerdem kann man sich etwaige Verfolgungsjagden sparen, da die Aliens meist oben im Bildschirm verschwinden. Hat der erste Schuß also nicht gesessen, muß man auf die nächsten Feinde warten. Ist eine bestimmte Anzahl von ihnen dann abgeschossen, geht's in den nächsten Level. Der Spielspaß geht also, um es mathematisch auszudrücken, gegen Null. Nach jedem Level gibt es dann, wie auch schom beim Vorbild, eine Bonusrunde, in der man in „Breakout-Manier" möglichst viele Steine abräumen muß. Allerdings gestaltet sich das recht schwierig, da der Schläger viel zu langsam ist, so daß man oft keine Chance hat, den Ball zu erreichen. Die Explosionsgeräusche hat man der Einfachheit halber gleich vom Vorgänger übernommen, und das richtige Eintragen in die High-Score-Liste ist nahezu unmöglich (wenn man das Game überhaupt so lange gespielt hat, was ich aber ernsthaft bezweifeln möchte), weil bei einmaligem Tastendruck immer gleich zwei Buchstaben erscheinen. Es bedarf also immer mehr Versuche, bis endlich der richtig geschriebene Name eingegeben ist. So bekommt man dann noch ein drittes Spiel gratis?!

KINGSOFT hat ja bisher eigentlich immer recht gute 16-Bit-Programme veröffentlicht, die zudem auch alle preiswert sind. Was sie sich allerdings bei PHALANX II gedacht haben, ist mir ein Rätsel. Hoffentlich bleibt es bei diesem einen Ausrutscher. Abschließender Kommentar: Schrott hoch drei. Wer's kauft, ist selbst schuld!

M. Kohl

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Rockin' Rodney auf Tour

Programm: Beat it (Jamin II), **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 10.– DM **Hersteller:** Mastertronic.

Wer seinen Commodore schon ca. fünf Jahre lang kennt, hat bestimmt auch von dem Programm JAMIN gehört. Obwohl damals keiner von Superprogrammen verwöhnt war, hat JAMIN nicht besonders gut abgeschnitten. Inzwischen gibt es ein Nachfolgeprogramm von **MASTERTRONIC** mit dem Titel **BEAT IT**. Der Held des Geschehens, Rockin'Rodney oder als weibliches Wesen Rockin'Rachel, darf mal wieder Noten sammeln gehen. Dazu muß er bzw sie durch sechzig Labyrinthe gehen, in denen die Noten verstreut sind. Richtig, diese tolle und aufregende Aufgabe reißt bestimmt jeden vom Hokker (oder auch nicht!). Na ja, die Gegner, die auf sich auf dem Bildschirm tummeln, sind falsche Noten, Lautsprecher, Joysticks, Polizisten und noch zahlreiche andere „Gestalten". Werden diese berührt, so kann Rodney bzw. Rachel einige der aufgesammelten Noten verlieren, die Figur bewegt sich auf einmal in die verkehrte Richtung, man kann schneller oder langsamer werden. An diesen Effekten mangelt es nicht, doch dafür ist der Sound, der in solch einem Programm doch eine gewisse Rolle spielt, mittelmäßig bis Kleinkinderprogrammierung (ein sechsjähriger könnte diesen nervtötenden und sich immer wiederholenden Sound geschrieben haben). Man fühlt sich ganze fünf Jahre zurückversetzt (denn dort gab es einen 0815-Sound mit 4711-Grafik). Richtig, die Grafik ist mal wieder nur knappes Mittelmaß. Animation ist für die Programmierer auch ein Fremdwort, denn unter Animation verstehe ich ein aus mehreren Phasen bestehendes Sprite und nicht so ein Geflimmer! Dazu kommt noch, daß sich die Level alle verdammt ähnlich sehen – von Abwechslung keine Spur.

Aber einen positiven Punkt hat BEAT IT doch (ich will ja kein Programm einfach so schlecht machen ...). Im Hauptmenü kann man unter anderem auch unendlich Leben anwählen. Zwar bekommt man dann keine Punkte, aber mit der F1-Taste kommt man immer ein Level weiter, so daß man sich alle 60 Bilder anschauen kann (das wird aber bestimmt nicht nötig sein, da sich die Labyrinthe so ähnlich sind ...). Auch als Low-Budget-Programm ist BEAT IT nichts Besonderes. Die Spielidee ist uralt, der Sound ist lasch, die Grafik mager und der gewisse „Pep" fehlt. Nur wer sich gern in die Zeit der Homecomputerära (das war 1982/83) versetzt fühlen will, sollte sich das Programm zulegen. Alle anderen sollten lieber die Finger davon lassen!

Stefan Swiergiel

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Action, Strategie und Sport

Anleitung in DEUTSCH*

*Vorsicht! Grauimporte enthalten keine deutsche Anleitung.

COMBAT SCHOOL

Konamis neueste Spielhallenumsetzung! Sie sind auf dem besten Weg, eine hohe militärische Laufbahn einzuschlagen. Testen und trainieren Sie Geschick, Kraft und Ausdauer in 7 verschiedenen Disziplinen. Heinrich Lenhardt, Happy Computer: «Combat School überzeugt! In technischer Hinsicht kann ich mir kaum eine bessere Konvertierung vorstellen!»

Erhältlich für Commodore und Schneider CPC.

Jon Ritman's MATCH DAY II

ocean

Commodore 64/128

Jetzt die Ergänzung zu Match Day, der Fußball-Simulation, die 3 Jahre nicht aus den Charts zu bringen war. Match Day II – das Resultat Ihrer und unserer Erfahrungen. Vom Elfmeter über den Kopfball, vom Abseits bis zum Foul – Match Day II ist unverbesserlich.

Erhältlich für Commodore 64 und Schneider CPC.

ECO

Können Sie sich vorstellen, das Schicksal der Erde zu bestimmen? Keine Angst, es ist ja nur ein Spiel. Als Einzeller werden Sie beginnen und schließlich ein Mensch sein. Oder vielleicht etwas ganz anderes? Die Evolution liegt in Ihren Händen …

Erhältlich für Atari ST und Amiga.

TOP GUN

Top Gun versetzt Sie in den Pilotensessel des Kampfflugzeugs F-14 Tomcat. Wer den Film gesehen hat, weiß, was ihn erwartet. Ein Spiel, das ganzen Einsatz fordert.

Erhältlich für Atari ST.

ariolasoft

AriolaSoft GmbH · Postf. 13 50 · 4830 Gütersloh
Vertrieb Österreich:
Karasoft · Vertrieb Schweiz: Thali AG

ocean

c16chris

Der Punk geht ab

Programm: Thundercats, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, England.

Die englische Zeichentrickserie **Thundercats**, die sicherlich nicht jedem ein Begriff ist, mußte als Vorbild für dieses „neue" (es befindet sich schon etwas länger auf dem Markt) Spielchen von **ELITE** herhalten. Ich für meine Person bin bei solchen Umsetzungen jedoch immer etwas skeptisch, da man ja in letzter Zeit einige weniger erfreuliche Überraschungen (Asterix, Clever & Smart) in puncto „Versoftung" erlebt hat. Doch bei THUNDERCATS wurde ich erfreulicherweise eines besseren belehrt (dazu trug nicht nur der musikalische Beitrag von Robb Hubbard bei, aber hierzu später mehr).

Lion-O, Tygra, Panthro, Cheetara, Wilycat, Wilykit und Kittekat sind die „Bestandteile" der Thundercats, einer „Kreuzung" zwischen Mensch und Wildkatze. Diese Truppe wurde dazu gezwungen, ihren Planeten zu verlassen (wie es dazu kam, soll nicht Gegenstand dieses Berichts sein). Auf der Suche nach einer neuen Bleibe stießen sie auf einen ganz apparten Planeten, der aber leider von dem bösen Mum-Ra und seinen Molemännern bewohnt wird. Es ist wohl jedem klar, was dies zur Folge hatte. Der Konflikt war schließlich schon vorprogrammiert.

Die TV-Serie schildert die „wöchentlichen Auseinandersetzungen" der beiden Clans zur Freude (oder?) des Publikums. Im Spiel hat der böse Mumm-Ra den Thundercats die letzte Erinnerung an ihre ehemalige Heimat, das mystische Auge des Thunderas, gestohlen. Dieser Klunker gibt den Thundercats zu allem Übel auch noch ihre zum Überleben notwendige Energie (gibt's denn sowas?). Zudem hat der Bösewicht auch Tygra, Panthro und Wilykit mitgehen lassen, so daß sich Lion-O entschließen muß, das traute Heim zu verlassen und seine Freunde und das Steinchen den Klauen Mum-Ras zu entreißen. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, Lion-O sicher durch die 14 Levels zu lenken, um dann in einem abschließenden Kampf Mum-Ra zu eliminieren.

Schöne Story, einfaches Spiel? – mitnichten! Durch 14 Level (ich sagte es schon) muß sich der arme Spieler plagen, wenn er überhaupt dazu fähig sein sollte. Man braucht also schon „etwas" Geschick im Umgang mit dem Joystick, um in diesem Spiel 14 Level durchzustehen (die ganze Angelegenheit erwies als ganz schön schwierig). Vom technischen Aufbau (Scrolling etc.) entspricht THUNDERCATS wohl am ehesten dem Klassiker *Ghosts 'n' Goblins*. Der Spieler bewegt sich hier über verschiedene Teile des Planeten und in späteren Levels auch in der Festung Mum-Ras. Das Scrolling ist relativ „ruckelfrei" und macht einen guten Eindruck auf mich. Die Darstellung der natürlichen Begebenheiten wurde dagegen meiner Meinung nach etwas zu schlicht gehalten. Hier hätten die „Konstrukteure" ein wenig mehr Kreativität walten lassen können. Bemerkenswert ist aber, daß das obere Bildschirmdrittel in jedem Level von einer digitalisierten Farbgrafik eingenommen wird, die das Spielen erst richtig schmackhaft machen soll. Die Animation der Sprites wurde durchaus ordentlich gestaltet, könnte aber auch noch verbessert werden. Der Gesamteindruck der Grafik war trotz allem durchaus positiv.

Neben natürlichen Hindernissen (Löcher etc.) macht sich natürlich Mum-Ras Fußvolk, das noch von allerlei Federvieh und anderen Kleinstlebewesen unterstützt wird, im Spiel unangenehm bemerkbar. Dieses Übels kann sich Lion-O mit Hilfe seines Schwertes nach der Devise „Kopf ab" entledigen.

Während des langen Weges hat man auch noch die Möglichkeit, Bonusleben, Extrawaffen usw. zu erlangen, die in Vasen, hinter Schildern oder Totenköpfen versteckt sind. Durch ein einfaches „Zertrümmern" dieser Verstecke mit Hilfe des Schwertes (oder späterer Waf-

Agenten sterben einsam ...

Programm: Agent X II, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Muster von:** Headlines P.R., London.

Er ist wieder da, der Superheld des Jahres 2000! Unermüdlich kämpft Agent X in **AGENT X II** wieder gegen den Superbösewicht „Mad Professor", und wieder warten nervenzermürbende Gefahren auf den Helden in diesem neuen **MASTERTRONIC**-Game zum Taschengeld-Preis. In diesem neuen Abenteuer will der böse Professor aber nicht mehr den Präsidenten kidnappen, nein, er will gleich die ganze Welt erobern! Zu diesem Zweck hat er sich auf dem Mond eine unterirdische Festung mit oberirdischen Abwehranlagen gebaut, in die Agent X eindringen muß. Die ersten Levels des Games bestehen darin, über den Mond zu fliegen und erfolgreich allen Feindraumschiffen zu trotzen. Hat man dies überstanden, wird nachgeladen, und ab geht's unter die Erde. Damit man nicht bei jedem neuen Spielanfang die langwierige Ballerei über sich ergehen lassen muß, gibt's ein Passwort, mit dem man später gleich die anderen Stages nachladen kann. Neben dem altbekannten Horizontalscrolling, das butterweich die schönen Background-Grafiken auf den Bildschirm zaubert, warten herrlich animierte Kampfgeschwader auf den voll beweglichen Agenten in seiner Raumkampfausrüstung. Die Geschwader schießen zwar nicht, entziehen dem Helden-Sprite aber bei jeder Berührung wertvolle Energie von der Energie-Leiste. Durch die überaus geschickte, schnelle und flüssige Animation der Gegner ist es aber kaum möglich, einen sicheren Standpunkt zu finden, so daß nur die Ballerei als einzige Überlebenshilfe bleibt. Untermalt werden die schießwütigen Sequenzen von einem absoluten Hammersound, der eine phantastische Melodie mit allen Finessen besitzt und alles aus dem Schneider-Soundchip an Leistung herauskitzelt. Ehrlich Leute, allein der Sound ist den Kauf des Spieles wert! Leider haben die Programmierer den Ballerei-Programmteil meines Erachtens zu sehr in die Länge gezogen, denn nach einem zeitraubenden Test von ca. 20 Minuten war ich immer noch nicht unter dem Mond, dafür war das Spiel dann vorbei - Game over. Klar, daß dieses Manko die Motivation nicht gerade fördert.

»... butterweiches Scrolling, packender Spielablauf, Supermusik.«

ASM HIT

Trotzdem: AGENT X II ist ein phantastisches Produkt, bei dem die 10 Mark wirklich ein Witz sind! Der exzellente Sound, die guten Grafiken, die tolle Animation und das recht abwechslungsreiche Gameplay (vorausgesetzt, man hält lange genug durch) machen AGENT X II zu einer Perle auf dem Softwaremarkt. Niemand, der einen Schneider und ein paar Märker besitzt, sollte dieses Spiel missen!

philipp

Grafik	**10**
Sound	**12**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**10**

fen) kommen diese Überlebenshilfen ans Tageslicht und warten nur noch darauf, aufgesammelt zu werden. Ohne diese Zusatzleben und -waffen ist der Bildschirmtod, der den meisten sowieso schon nach wenigen Leveln blüht, fast schon abzusehen. Die kärglichen sechs Leben waren bei meinen ersten Spielchen jedenfalls sehr schnell aufgebraucht. Am Anfang machten mir vor allem die von allen Seiten anströmenden Enemies schwer zu schaffen. Mit dem Wunsch, sie alle um eine Kopflänge zu kürzen, verwickelte ich mich in einen regelrechten Joystickk(r)ampf, der meist ein Leben kostete. Um diesem zu entgehen, sollte man sich gar nicht erst in solche Kraftproben verwickeln lassen, sondern einfach munter drauf los tigern und alles, was sich einem in den Weg stellt, niederstrecken.
Die Level 3, 8 und 13 würde ich als regelrechte Bonuslevel bezeichnen, da man hier kein Leben verlieren kann, sondern nur unverletzt durch diese Levels gelangen muß, um jeweils einen seiner Freunde für einen satten Bonus zu befreien. In der Realität gestaltete sich die ganze Sache etwas komplizierter, d.h., mir war es ehrlich gesagt nahezu unmöglich, einen meiner Vertrauten zu befreien. Aber auch in den restlichen Levels geht der Punk ab (und das im wahrsten Sinne des Wortes). Wer sich erstmal in Level 10 vorgekämpft hat, weiß ein Liedchen davon zu singen.
Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades ist die nötige Motivation meiner Meinung nach für für längere Zeit gesichert, falls nicht schon vorher der „Freudenstab" in einem Anfall von Verzweiflung oder Wut in die Ecke gefeuert wurde und diese nun für längere Zeit verziert. Abschließen möchte ich diesen Bericht mit einigen kurzen Worten zum Sound. Er ist halt von Robb Hubbard, was eigentlich keiner weiteren Erläuterung bedarf. Nichts Umschmetterndes (gewisse Ähnlichkeiten mit vorherigen Kompositionen sind nicht abzustreiten), aber durchaus passabel und hörenswert.
Kurz gesagt: Die Grafik entspricht modernen Ansprüchen, der Sound ist von Robb Hubbard, und die Motivation bzw. Schwierigkeit ist ganz oben anzusiedeln. Was will man eigentlich mehr? Zum absoluten Kracher (sprich: ASM-Tophit) hat es bei THUNDERCATS zwar nicht gereicht, trotzdem ist dieses Game gerade für Freunde dieses Genres eine erneute Herausforderung, die ihr Geld auf jeden Fall wert ist.

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Alptraum eines Schülers

Programm: Dr. Scrime's Spook School, **System:** Schneider, **Preis:** Ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, England, **Muster von:** 17.

Was für ein Name, was für eine Anleitung! **MASTERTRONIC's** neues Machwerk mit dem verheißungsvollen Titel **DR. SCRIME'S SPOOK SCHOOL** (man beachte den Stabreim) scheint zunächst (laut Anleitung) keinerlei Handlung zu haben, dann aber rückt der Autor des schwachsinnigen Anleitungstextes mit der Wahrheit heraus: Sammelt Objekte auf, findet Dr. Scrimes, stellt Euch seinen Tests und Bonusrunden.
All dies scheint mir jedoch wesentlich einfacher zu sein als die umständliche Steuerung, die nur einmal festgelegt werden kann (Joystick und Keyboard **müssen** kombiniert werden). Dummerweise haben die Programmierer nicht daran gedacht, Aktionen auch durch Kombination von Feuerknopf und Joystick zu ermöglichen, so daß Euch nur das lästige Suchen auf der Tastatur übrig bleibt, während Ihr mit der anderen Hand den Joystick krampfhaft umklammert. Der Nachteil: Eventuell auftauchende Schüler-(besser: Monster-)Sprites hängen sich sofort an den Helden und saugen ihm bis zum bitteren Ende die Energie ab.
Ansonsten fand ich das Game eigentlich nicht **so** schlecht, denn es ist ein grafisch gut gelungener Klone der *Knighttime*-Reihe (aus demselben Hause) und *Mikrogen's* berühmt gewordener *Wally*-Serie. Allerdings ist die Idee, eine Art Action-Adventure mit ein paar Menüs zu machen, schon etwas ausgelutscht. Hinzu kommt, daß der Sound schlecht bzw. nicht vorhanden ist, und daß die Story doch arg dünn und konstruiert ist. DR SCRIME'S SPOOK SCHOOL hat damit nicht das Format eines guten Billigspiels, aber für die Hälfte des Verkaufspreises könnte ich es empfehlen.

philipp

Grafik	9
Sound	2
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	5

Unglaublich

Programm: Galaxy Fight, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** K.-H. Lemaire und G. Krämer/Rono GmbH, Köln.

Im Vertrieb der **RONO GMBH** gibt es neuerdings ein Programm, das sich **GALAXY FIGHT** (Untertitel: The incredible space fight = Der unglaubliche Weltraumkampf) nennt. Tja, da unsere Leser phantasievolle Menschen sind, kann ich den Test ja an dieser Stelle abbrechen, da die Spielhandlung durch den Meterware-Titel bereits verraten sein dürfte. Uli

Nanu, hat da etwa doch jemand weitergelesen? Kaum zu glauben! Dann muß ich ja wohl! Also, bei GALAXY FIGHT handelt es sich einmal mehr und ein Scroll-Scroll-Peng-Peng-Spiel (je älter man wird, desto kindischer wird man) der unteren Qualitätskategorie. Zur Ehrenrettung der Hersteller muß ich aber sagen, daß man auf der Verpackung nichts anderes versprochen hat. Auf ihr steht „The incredible (auf dieses „incredible" kommt es an!) „space fight". An dem Programm ist wirklich einiges unglaublich! Man muß eben über das nachdenken, was auf der Verpakkung steht.
Naja, was soll's, auf eine Hintergrundgeschichte hat man (Vielen Dank!) verzichtet und auf die Rückseite der Verpackung die Ladeanweisungen einmal in Deutsch und einmal in Englisch gedruckt. Nach dem Laden (Kick 1.2, was sonst) erscheint erst einmal ein „Titelscreen", der aus einer Ansammlung von Buchstaben und ein paar Sternen im Hintergrund besteht. Dieser wird auf dem Bildschirm ab und an von einer Demo abgelöst, die unglaublich kurz ist, aber schon einen tiefen Einblick in das wirklich unglaubliche Spiel gewährt: Eine Landschaft scrollt von oben nach unten über den Bildschirm, drei Sprites bewegen sich unglaublich seltsam über die „Landschaft" (*Uridium* läßt grüßen !!), drumherum ein paar Anzeigen. Eh' ich's vergesse: Musik spielt auch! Hier hat man das Carpenter-Stück zum Film „THE END" fragmenthaft digitalisiert. Diese CD (Ich habe die Musik auf CD) scheint bei vielen deutschen Programmierern großen Anklang gefunden zu haben. Man hört bei verschiedenen Spielen Passagen aus ihrem Repertoire. (Wen's interessiert: Rainbow Arts hat in GARRISON die Vormusik von Jean-Michel Jarre und nicht von Carpenter genommen). So, jetzt kommt die Stunde der Wahrheit: Die feierliche Betätigung des Feuerknopfes! Der erste Level gestaltet sich spielerisch, wie auch alle anderen Levels unglaublich monoton: Drei (und niemals mehr!) Gegner, die ich mit meinem grünen Raumschiff eliminieren muß, fliegen in wirren Bahnen über den unglaublich sauber scrollenden Hintergrund, der so unglaublich öde gestaltet ist. So ballert man unglaublich gelangweilt vor sich hin, bis auch einmal ein anderer Hintergrund von der Diskette geladen wird. Und wenn man nicht (vor lauter Langeweile) gestorben ist, dann ballert und ballert man immer weiter, bis man irgendwann nicht mehr an die Unglaublichkeit dieses Weltraumkampfes glauben mag und den Computer zurücksetzt, um vielleicht etwas unglaublich Sinnvolles mit ihm zu machen. Meine Meinung: Unglaublich gewöhnlich, unglaublich langweilig, unglaublich ermüdend ! (Zufall? Schicksal? Böser Wille?
In diesem Augenblick habe ich wirklich ganz herzlich gegähnt).

Uli

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	1
Motivation	3
Preis/Leistung	4

„R.E.U.Z", die Superhits!

Programm: Four Smash Hits, **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson.
Da gab's doch Leute, die ihre Ladenhüter in eine Spielesammlung zusammenfaßten und versuchten, den Kram unter die Leute zu bringen. Mittlerweile sind die im Neudeutschen so treffend bezeichneten „Compilationen" aber qualitativ besser geworden (siehe auch großen Bericht an anderer Stelle!)! Warum aber diese Flut an „Soft nonstop"? Sicherlich wird das Vor- und Nachweihnachtsgeschäft, das sich Hersteller, Vertreiber und Einzelhändler erhoffen, als Hauptgrund herhalten müssen. Doch: Im mir vorliegenden Falle - **HEWSON'S**Sammlung **FOUR SMASH HITS**- scheint es sich mehr um einen Schwanen- denn einen Weihnachtsgesang zu handeln. Stellt Euch vor, da haben doch die Jungs unverschämterweise gleich vier ihrer Super-Hits des vergangenen Jahres auf die Magnetschicht gezaubert. Etwas seltsam ist es schon, wenn man bereits zu diesem Zeitpunkt das ausgezeichnete **Exolon** auf der Zusammenstellung findet. Dat Ding läuft ja als Solo-Single noch ganz gut! Nun gut! Ich werde Euch jetzt auf die Schnelle mal einweihen, was auf der „REUZ"-Kassette (wie ich sie ganz persönlich nenne) zu finden ist.
Fangen wir beim ersten Buchstaben - „R" - an: **Rana Rama** von Steve Turner ist eine „etwas andere" Art, sich mit einem ballernden Helden (hier ein Frosch) durch ein Labyrinth zu kämpfen, dessen Teile erst nach Eintritt des Helden (Frosches) sichtbar werden. Die Grafik ist zwar nicht gerade sehr schön; die Spielidee (durch Zaubersprüche und andere Kunstgriffe sich wieder zurückzuverwandeln) ist echt gut. Zugegeben, durch die enorme Anzahl der Angreifer wird man bisweilen ganz „stikkelig", aber das macht den meisten Jungs und Mädels nichts aus.
Weiter zum „E": Mit **Exolon** hat Hewson immer noch eine heiße Bulette im Ofen. Besonders die Schneider-Fassung ist ein Super-Hammer. Dennoch: Alle Versionen bestechen durch gnadenlos gutes Gameplay, irre Ideen und ne ausgefeilte Grafik. Rundrum ein echter Brenner!
Ein anderer, bereits als „All Time-Brenner" zu bezeichnender Titel folgt unter „U": **Uridium** für ein Software-Genre ist wie die ASM für Spielemagazine. Was soll man eigentlich noch mehr sagen? Andrew Braybrook's typischstes aller typischen Shoot 'em ups hat dafür gesorgt, daß auch andere Programmierer, Hersteller und Spieler in der Folgezeit davon profitieren konnten.
Last but not least der Buchstabe „Z": Ja, kaum zu glauben, aber **Zynaps** wurde zum Vierten im Bunde der SMASH HITS auserkoren. Auch dies war eine gute Entscheidung. Das furiose Action Game von Dominic Robinson und John Cumming hat sich bereits so manches Herz der Ballerfreunde erobert. Es rundet eine Compilation ab, die als hervorragend zusammengestellt bezeichnet werden muß. Das „One Game Pack" wird allen munden, die sich für Games interessieren, die nicht nur irre Grafiken, guten Sound, intelligentes Gameplay, hervorragende Action und überzeugende Darbietung auf einem Datenträger vereinen, sondern darüberhinaus noch zu einem Preis angeboten werden, bei dem man wahrlich nicht motzen kann. Fazit: Habe selten ne so gute Zusammenstellung gesehen, die aus teilweise noch superaktuellen Titeln besteht. Mehr davon, dann wird Gutes immer erschwinglicher! „REUZ" ist ein Hit!

Manfred Kleimann

ASM HIT

URIDIUM

Mit Zweien spiel Vier: URIDIUM...

Grafik	9-11
Sound	7-11
Spielablauf	10-11
Motivation	9-10
Preis/Leistung	11

»Selten so ne gute Zusammenstellung gesehen. Hier bei 'REUZ' gibt's aktuelle Spitzen-Games. Mehr davon, dann wird Gutes immer erschwinglicher!«

AMMO GRENADES POINTS LIVES ZONES

... und EXOLON, (Fotos: C-64 und Schneider).

Nicht schlecht, Herr Specht!

Programm: The Enforcer, **System:** C64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Power House; **Muster von:** [2] [15] [26].
Allen Billigspiel-Käufern dürfte der Name Gavin Raeburn bekannt vorkommen. Er produziert Spiele mit guten Grafiken und hohem Spielwert. Ein weiteres Beispiel für sein grafisches Können ist **THE ENFORCER** von **POWER HOUSE**, das, wie immer bei dieser Firma, mit einer „ellenlangen" Story aufwartet (ha, ha, ha!). Gesagt wird lediglich, daß man einige Päckchen pro Level einsammeln muß, um ins nächste von insgesamt 16 zu gelangen. Nachdem man sich einen netten Anfangssound angehört hat, geht's los. Ich finde mich als große Figur mit Rüstung auf dem Monitor wieder, die a la Actionspiel ballern kann. Ich laufe einfach nach rechts und werde doch gleich von Monstern (was sonst?) und ähnlichem Getier angegriffen. Diese Gestalten ziehen mir meine Lebensenergie so verflucht schnell ab, daß das „Game over" schneller kommt als befürchtet. Man hat zwar wie in der Realität ein Leben, kann aber im jeweils nächsten Level immmer mit voller Energie anfangen.
Grafisch gesehen, ist THE ENFORCER eine Augenweide: Optimale Animation und sehr detailreiche und abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken machen aus diesem Game einen Billigspiel-Hit. Man streift durch Wälder und Hallen, überspringt Flüsse und überwindet Energieschranken. Nichts Neues, doch das Ganze macht viel Spaß. Von THE ENFORCER wird wohl niemand enttäuscht werden.

R. Salhi

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	9

COIN-OP news

Vol. 3

Anleitung in DEUTSCH*

*Vorsicht! Grauimporte enthalten keine deutsche Anleitung.

SLAP FIGHT

COMBAT SCHOOL

RASTAN

Combat School

Vergleichbar mit „Hyper Sports". Sie befinden sich in einer eisenharten Militärakademie und werden von ihrem Ausbilder vor die schwierigsten Aufgaben gestellt. Bessere Konvertierungen sind kaum möglich.

Erhältlich für Commodore 64 und Schneider CPC

Slap Fight

Du bist der Pilot des Slapfighters. Beim Überfliegen des Planeten Orac, auf dem sich laufend feindliche Lebensformen zusammenschließen, um in tödlichen Wellen anzugreifen, wirst Du es nicht leicht haben.

Aber nur wer kämpft, kann siegen!

Jetzt auch erhältlich für Atari ST.

Rastan

Der neueste Coin-op-Erfolg von Taito. Rastan, der legendäre Held schlägt sich nun durch dramatische Grafiken auch zu Hause auf dem 8 Bit-Bildschirm. Wächter des Bösen fürchten sein glühendes Schwert, mit dem er mutig den Kampf gegen feuerspeiende Löwen, giftige Schlangen und andere Ausgeburten der Hölle aufnimmt.

Erhältlich für Commodore 64 und Schneider CPC.

ariolasoft

Ariolasoft GmbH · Postf. 13 50 · 4830 Gütersloh
Vertrieb Österreich:
Karasoft · Vertrieb Schweiz: Thali AG

Action total!

Programm: Gryzor, **System:** Schneider (getestet), C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** 2/15/26.

1987 war für die Jungs von **OCEAN** nach den Enttäuschungen des Flopjahres 1986 eine echte Glanzzeit. Besonderen Anteil an dieser Entwicklung dürfte die Entscheidung gehabt haben, möglichst viele Lizenzen für erfolgreiche Brutalo-Spielhallenautomaten zu erwerben. Was 1987 für gute Kasse sorgte, kann im neuen Jahr seine Wirkung wohl auch nicht verfehlen, und somit stürzen wir uns wieder in ein neues, nervenaufreibendes Coin op Game (das Original stammt von **KONAMI**), das OCEAN wieder exzellent in Szene gesetzt hat. Der Name: **GRYZOR.** Die Handlung: Feindliche Aliens sind auf der Erde gelandet und haben eine Wetter-Manipulationsstation gebaut, um eine künstliche Eiszeit zu erzeugen. Das Ziel: Alle Aliens, die Station und das Mutterschiff vernichten. Simpel, gelle?

Nun, im Spiel selbst muß man insgesamt drei Sektoren durchqueren. Die ersten beiden Sektoren besitzen wiederum drei Szenen. In der ersten Szene müssen die Vorposten vernichtet und der Eingang zur Abwehrstation gesprengt werden, in der zweiten kämpft man sich durch die Gänge der Station, und in der dritten Szene muß die Zentrale der Station hochgejagt werden. Der zweite Sektor läuft ähnlich, aber weitaus schwieriger ab, der dritte Sektor bietet dann den großen Showdown. Interessant wird dieses Ballerspiel, wie viele seiner Kollegen auch durch die Möglichkeit, während des Spiels einige Zusatzwaffen zu ergattern. Das Spielfeld sieht aus wie der Hang eines steilen Dschungels, an dem die waffenbestückte Spielfigur auf den Vorsprüngen, der Oberfläche oder sogar im Wasser herumlaufen, hoch- oder runterklettern kann. In den Felswänden sind kleine Löcher, die auf- und zugehen. Schießt man auf das Loch, während es offen ist, so fliegt ein kleiner Plastik-Adler (oder so was ähnliches) heraus und gibt dem Spieler nach der Aufnahme eine neue Waffe. Leider kann man jeweils nur eine Waffe tragen, einen kleinen Super-Rambo könnt Ihr Euch also nicht zusammenbasteln. Im Test erwies sich die Waffen-Option als absolut notwendig, denn die Scharfschützen, Soldaten, Schieß-Roboter und dergleichen mehr machen das Spieler-Leben zur Hölle. Nach ca. 15 Testspielen, in denen die Motivation immer höher ging, hatte ich dann tatsächlich die erste Szene geschafft. Der Eingang war gesprengt, ich befand mich im Innern der Station. Dort war aber leider Feierabend, denn nun mußte ich mich in den Gängen anhand eines abgebildeten Planes vortasten (immer mit Blickrichtung nach vorn), während rollende Fässer und jede Menge Schüsse auf mich zurasten.

Der geneigte Action-Fan wird sicherlich schon wissen, wieviel Übung und eiserner Wille nötig sein dürfte, um alle drei Sektoren zu durchqueren! Das Spiel verfügt zwar über kein Scrolling (die Bilder werden einfach gewechselt), besitzt aber große Sprites mit einer schnellen Animation, bei der totale Action angesagt ist. Die Schüsse der Gegner sind schnell und präzise, Soldaten treten in Massen auf. Die Grafik der getesteten Schneider-Fassung war wirklich super, und das in allen Belangen, aber sie war leider auch etwas zu bunt. Teilweise war es nämlich kaum möglich, die einzelnen Todesschüsse auch als solche zu identifizieren, so daß ich mich auf meinen Instinkt und ein Quentchen Glück verlassen mußte. Apropos Glück: Zum Glück ist unser Held - wie die Spielhallenfigur auch - äußerst beweglich. Sie kann robben, springen, Salti machen und auch diagonal schießen. Zur Spielauflockerung hätte ich mir noch einen Supersound gewünscht, aber den bekam ich nur auf dem 6128 zu hören, der 464 blieb bis auf die standardmäßigen Ballereffekte stumm. Da kann man nur auf die C-64-Fassung warten!

Alles in allem konnte GRYZOR voll begeistern, denn es ist ein rasantes Ballerspiel, das geradezu genial vom „großen Bruder" konvertiert wurde und dementsprechend viel Spaß macht. Schwierige Action-Games gab es in letzter Zeit zwar in rauen Mengen, aber GRYZOR ist mit Sicherheit ein herausragendes Programm in dieser Sparte, denn es ist komplex und - bedingt durch die Aufteilung in völlig verschiedene Sektoren - ungeheuer abwechslungsreich. Wer auf harte Action-Games steht, kommt an GRYZOR einfach nicht vorbei. Eine Schlußbemerkung kann ich mir allerdings nicht verkneifen: Action-Games wie GRYZOR machen zwar Spaß, aber irgendwo sollte auch die Grenze zur Geschmacklosigkeit und Unmenschlichkeit nicht überschritten werden. Was aber soll man von einem Satz in der Anleitung halten, der besagt, daß ein getöteter feindlicher Soldat (der einem Menschen übrigens ziemlich ähnlich sieht) „nur 200 Punkte wert ist"? *philipp*

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»Wer auf harte Action Games steht, kommt an* GRYZOR *einfach nicht vorbei!«

Eddy in Nöten

Programm: Pengy, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Red Rat Software, Manchester, England, **Muster von:** 2 13 15.

Boulderdash-mäßig kommt uns **RED RAT** mit seinem neuen Programm **PENGY** (der Umsetzung eines inzwischen recht betagten Spielhallen-Hits). Der Held des Spiels, ein kleiner Pinguin namens Eddy, lebt in einem Schloß, dessen Mauern und Wände aus Eisblöcken errichtet wurden. Diese kann er nach Belieben umherschieben oder auch einschmelzen und so seinem Zuhause öfter mal ein neues Aussehen verschaffen.

Wie es sich für ein richtiges Schloß gehört, spuken natürlich auch eine Menge Geister in Eddy's Domizil herum, und damit sind wir beim Kern der Sache: Versucht, den Gespenstern vor Ablauf des Zeitlimits eins auf die Rübe zu geben. Hierzu lassen sich die Eisblöcke natürlich bestens einsetzen; Ihr könnt sie nämlich einerseits herabfallen lassen und dadurch den Gespenstern gehörige Kopfschmerzen zufügen und andererseits quer durch die Pampa pusten, was bei den Geistern denselben, nämlich todbringenden, Effekt erzielt. Natürlich ist eine gewisse Strategie unbedingt vonnöten; so muß man schon bedenken, welchen Weg man geht, und sollte auch darauf achten, daß an den wichtigen Stellen noch ausreichend Eisblöcke vorhanden sind, um sie den (Quäl)Geistern entgegenzusetzen. Hat man in einem Level noch vor Ablauf der Zeit alle Gegner vernichtet, so gelangt man in die nächste Runde. Unnötig zu sagen, daß die Aufgabe von Level zu Level immer schwieriger wird!

PENGY ist ein Programm, das weder durch seine (veraltete) Spielidee noch durch seine für

Knochenbrecher

Programm: Bone Cruncher, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 40 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Superior Software, Leeds, England, **Muster von:** 2 9 15 26.

Das Team um **SUPERIOR SOFTWARE** meldet sich zurück. Vor einiger Zeit hatte man bereits mit *Repton 3* einen Hit gelandet, und nun versucht man, mit dem neuen Programm **BONE CRUNCHER** an diesen Erfolg anzuknüpfen.
Auch bei diesem neuen Produkt handelt es sich um eine weitere, allerdings sehr interessante Version des allzeit beliebten *Boulderdash*-Themas.
Held des Spiels ist Bono, ein liebenswerter kleiner Drache, der in einem von zahlreichen Feinden heimgesuchten Schloß lebt. Gemeinsam mit seinem Freund Fozzy geht er einem ganz eigentümlichen Broterwerb nach - die beiden produzieren nämlich in ihrer Firma, „Bono's Bathing Company" genannt, Seife, die sie an die im Schloßteich badenden Monster verkümmeln. Ein Job, der ebenso ungewöhnlich wie gefährlich ist, denn die im Schloß umherirrenden Gegner machen unseren beiden Saubermännern das Leben ganz schön schwer!
Drei verschiedene Typen von Feinden trifft man in dem Gemäuer an: Spinnen, kleine, kugelähnliche Wesen und überaus aggressive Monster. Ferner läuft man Skeletten, Kochtöpfen und Schlüsseln über den Weg und sollte unbedingt den hier und da vorhandenen Falltüren ausweichen. Stürzt man hinein, so ist eines der fünf Leben zum Teufel! Die Skelette sind Grundbestandteil von Bono's Superseife. Fünf von den Skeletten braucht er, um daraus ein Stück Seife zu bereiten. Hierzu muß er mit den fünf Skeletten zum nächstbesten Kochtopf eilen, das Ganze kurz aufkochen (indem er den Topf einfach berührt), und schon ist die Soße gar! Wenn man ein Stück Seife zusammengebraut hat, muß man sich schleunigst zum nächsten Treppenaufgang begeben, der hinaus ins Freie zu Bono's badehungrigen Kunden führt. Hat man das Schloß verlassen, so wird die Seife automatisch abgegeben, per Druck auf den Feuerknopf gelangt man dann wieder zurück in das Gemäuer.
Es ist ratsam, immer nur ein Stück Seife bei sich zu führen, da man auf diese Weise schneller agieren kann und zudem nicht Gefahr läuft, gleich mehrere Stück Seife zu verlieren (man denke nur beispielsweise an die Falltüren!). Fozzy ist für Bono eine wichtige Hilfe; er ist zwar ein bißchen dämlich, aber recht kräftig, und das ist ja auch etwas wert! Mit seiner Unterstützung kann man sich beispielsweise der verschiedenen Gegner erwehren, indem man versucht, Fozzy zwischen Bono und seine Angreifer zu plazieren. Zu Beginn des Spiels ist Fozzy jedoch in ein Verlies eingesperrt; man muß also zunächst einmal auf die Suche nach einem Schlüssel gehen, um den Freund aus seiner Misere befreien zu können. Allerdings: Auch Fozzy's Energie ist nicht unbegrenzt. Seine Gefechte mit den Feinden kosten ihn viel Kraft, und so kann es schnell passieren, daß er eines seiner drei Leben verliert.
Ärgerlich, aber lösbar ist die Tatsache, daß die begehrten Skelette meist von den Feinden umringt werden und somit für Bono nicht erreichbar sind. Dagegen gibt es ein Mittel: Die Kugelwesen werden von dem Geruch frischer Seife magisch angezogen. Hat man nun ein Stück bei einem der Kunden abgeliefert, so werden die Gegner sofort dem für sie so verlokkenden Duft folgen und den Zugang zu den Skeletten freigeben. Nun heißt es aber aufpassen, denn sie tippeln natürlich nicht auf leisen Sohlen dem Aroma hinterher, sondern zermanschen den armen Bono, wenn er nicht rechtzeitig das Weite sucht.
In der Anzeige am unteren Bildschirmrand ist folgendes zu sehen: Die Anzahl der Leben Bono's sowie Fozzy's Energiereserve und seine noch verbleibenden Leben; ferner die Zahl der eingesammelten Skelette (geht jedesmal nach der Zubereitung eines Seifenstücks auf Null zurück); außerdem befindet sich dort eine Art Kompaß, der anzeigt, aus welcher Richtung das Seifenaroma heranzieht; und last but not least erkennt man die Score-Anzeige mit Angabe des jeweiligen Levels, der Anzahl der gerade getragenen und der zum Erreichen des nächsten Levels noch benötigten Seifenstücke.
Die Grafiken des Programms sind recht unterschiedlich: Gut gelungen ist Bono, der wild mit den Augen rollt, mit dem Fuß aufstampft und mit dem ganzen Körper herumzuzappeln beginnt, wenn er ungeduldig darauf wartet, daß der Spieler endlich die nächste Aktion startet. Auch bei Fozzy erkennt man, daß SOFTWARE PROJECTS teilweise viel Wert auf die Liebe zum Detail gelegt hat. Andererseits sind die Wände und Mauern des Schlosses recht schlicht und ein wenig anspruchslos gezeichnet, und auch mit den Monstern hat man sich nicht allzu viel Mühe gegeben. Der Sound während des Spiels geht jedoch ganz gut ab und ist insgesamt als zufriedenstellend zu bezeichnen. Auch wenn sich das Programm natürlich stark an das bekannte *Boulderdash* anlehnt, ist mit BONE CRUNCHER eine interessante neue Version gelungen, die gerade so schwierig ist, daß die Spannung erhalten bleibt und die Motivation nicht verloren geht. *B. Zimmermann*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	9

den ST viel zu bescheidenen Grafiken auffällt, geschweige denn durch den harmlosen Sound, der sich auf einige Effekte beschränkt. Aber dennoch: Das Ding macht verdammt viel Spaß! Die Aufgabe ist lösbar, aber schwierig genug, daß das Spiel lange Zeit zu unterhalten vermag. Wer noch keine *Boulderdash*-Version für seinen ST besitzt, der sollte sich PENGY einmal anschauen.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Karate und kein Ende...

Programm: Way of the little Dragon, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Parsec Software.

Schon als ich den Namen dieses Programmes zum ersten Mal hörte, war mir irgendwo klar, daß es sich um ein Karatespiel handeln mußte. *Way of the exploding Fist* und **WAY OF THE LITTLE DRAGON**, wir werden es noch sehen, so groß ist der Unterschied zwischen beiden nicht. Während des Ladevorgangs läuft dann erst mal der Vorspann der mir bis dahin noch unbekannten Firma **PARSEC SOFTWARE** ab. Eigentlich ist dieser gar nicht so schlecht gemacht, und so hoffte ich doch auf ein qualitativ hochwertiges Programm.

Nachdem ich dann die Anzahl der Spieler festgelegt hatte (einer oder zwei), konnte die Prügelei nach nochmaliger kurzer Ladezeit endlich losgehen. Ein gut gezeichneter Hintergrund erschien, ebenso wie die zwei Kämpfer und eine fetzige (programmierte!) Hintergrundmusik. Mein erster Gegner, ein Ninja, stellte mich vor keine allzu großen Probleme, und er war schnell aus dem Weg geräumt. Der zweite Bösewicht, ein Glatzkopf im weißen Judoanzug war da schon etwas schwieriger, aber auch ihn konnte ich nach anfänglichen Schwierigkeiten meistern. Ein schnauzbärtiger Geselle (nein, nein, nicht Bernd Zimmermann) stand mir im 3. Level gegenüber, im 4. hatte ich einen alten Greis gegen mich, denn ich natürlich auch kurzerhand umnietete. Als ich dann aber auf das 5. Level wartete, kam die herbe Enttäuschung: Es ging wieder im ersten Level los! Das war allerdings wirklich traurig, wenn auf dem Amiga mit seinem großen Speicher nur mickrige vier Level untergebracht werden. Wenn man nach so kurzer Zeit (ca. 20 Minuten) schon alle Level gesehen hat, fragt man sich natürlich, ob sich das eigene, sauer verdiente Geld für ein solch kurzes Game auszugeben lohnt. Zudem ist auch die Animation der Spielfiguren nciht besonders. Ich habe zwar schon schlimmeres gesehen, aber sicherlich ist das hier gezeigt bei weitem noch nicht das Otimum. Lächerlich sind meiner Meinung nach auch die vom eigenen Helden ausgestoßenen Kampfschreie. Er hört sich mit seiner Sopranstimme wie ein frühpubertärer Jüngling an. Hinzu kommt, daß es einfach kinderleicht ist, die einzelnen Gegner zu besiegen. Man drängt sie einfach in eine Ecke und prügelt dann solange mit immer dem gleichen Schlag auf sie ein, bis sie endlich zu Boden gehen. Ebenso hätten vielleicht auch einige Bonusrunden, wie Bretter zerschlagen, etc. das Spiel angenehm aufgelockert. Ferner hat man nicht so viele Schlagvariationen zur Verfügung, wie von anderen Karatespielen her gewohnt. Der einzige positive Aspekt ist meiner Meinung nach die wirklich gute Musik. Komischerweise ist diese ja programmiert, obwohl es zur allgemeinen Faulheit der Macher eher gepaßt hätte, daß man einfach irgendwas digitalisiert. Also lautet mein Fazit: Gebt kein Geld für ein halbfertiges Game aus.

M. Kohl

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Gut Schuß

Programm: Bravestarr, **System:** Schneider CPC (getestet), C-64, Spectrum, **Preis:** Schneider/C-64 ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Muster von:** 2/15/26.

Marshall Bravestarr, Berufskollege von He-Man und seinen Jungs, die als etwas zweifelhaftes Kinderspielzeug Einzug in die Gute Stube der lieben Kleinen gehalten haben, ist ebenfalls der Versoftung anheim gefallen. Auf dem *U.S. Gold*-Label **GO!** ist das Programm unter dem Titel **BRAVESTARR** kürzlich erschienen.

Worum geht es? Das Szenario wurde auf dem Planeten New Texas angesiedelt, und die Handlung ist eine Mischung aus Wild West und Science Fiction. Marshall Bravestarr hat die Aufgabe, seinen Freund und Ziehvater Shamen aus der Gefangenschaft des Tex Hex und seiner Konsorten zu befreien, der sich zum Ziel gesetzt hat, mit Hilfe der magischen Kräfte Shamen's auf dem Planeten urtümliche, längst vergessene Mächte wieder zum Leben zu erwecken.

Bravestarr's einzige Bewaffnung besteht aus einer Laserpistole. Ein aussichtsloser Kampf? Da kennt man aber Bravestarr schlecht - er wird's schon richten! Nun kommt der Spieler zum Zuge. Ihr steuert den tapferen Marshall vor einer Kulisse entlang, die einem kleinen Städtchen, Fort Kerium, im Wilden Westen entnommen scheint. Allerdings wird das Fort nicht von den üblichen Cowboys und Gunmen bevölkert, sondern von den verschiedensten Gestalten. Da gibt es Monster, Spinnen, Typen in Raumanzügen, aber auch ein paar Pistoleros; doch eines haben sie alle gemeinsam: sie haben es auf Bravestarr abgesehen. Am gefährlichsten scheinen mir die Astronauten zu sein, die Bravestarr mit ihren tödlichen Laserkugeln das Leben schwer machen. Verschiedene Räume der Stadt kann man betreten. Hier kommt es gewissermaßen zu einem „Pseudo-Adventure". Man kann hier mit den anwesenden Personen sprechen, die Räume untersuchen oder Informationen kaufen. Geld bekommt man, indem man die verschiedenen Gegenstände, die hier und da zu finden sind, im Saloon gegen Bares umtauscht.

Hat man das Fort gründlich abgeklappert, so muß man mittels einer Rakete das restliche Territorium von New Texas anfliegen. Eine Karte am oberen Bildschirmrand zeigt jeweils, wohin die Reise gehen kann.

Das Spiel hat mich nicht unbedingt begeistert. Die Grafiken machten auf mich einen sehr groben, klotzigen Eindruck. Daß man aus dem Schneider mehr herausholen kann, haben wir kürzlich unter anderem am Beispiel *Trantor* gesehen. Der Sound beschränkt sich auf Schuß- und Explosionsgeräusche und ist auf die Dauer reichlich nervig. Als wohltuend empfand ich die Adventure-Einlagen, die Gelegenheit zu kleinen Ruhepausen während des ansonsten stressig-öden, weil permanenten Kampfgeschehens bieten. Mit 50 Mark für die Diskettenversion muß man für BRAVESTARR schon einiges auf den Tisch legen - etwas zuviel, wie ich meine!

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Viele Sprites für wenig Geld

Programm: Xen, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Top Ten, Theale, England.

Endlich mal eine Anleitung, die nicht lange um den heißen Brei herumredet: Bei **XEN** von **TOP TEN** geht's schlicht und ergreifend darum, erfolgreich durch vier Zonen zu fliegen und alle gegnerischen Raumschiffe abzuballern. Neben dem üblichen Laserschuß werden mit dem Feuerknopf gleich auch noch schicke Bömbchen abgefeuert, die die lilanen Basen kaputtmachen. Hat man sechs von den Dingern getroffen, gibt's ein Extraleben dazu. Gut gefallen haben mir an dem Game die (für Spectrum-Verhältnisse) erstaunlich großen und zum Teil mehrfarbigen Sprites, die ohne jede Farbüberlappung über die scrollende Plattform rasen. Die Plattformen sehen zudem recht filigran aus und sind sehr abwechslungsreich; es macht echt Spaß, sich das ganze Zeug anzugucken. Soviel zum positiven Teil von XEN, kommen wir zum weniger Erfreulichen. Der Spielspaß wird erheblich durch das üble Rukkelscrolling beeinträchtigt, mit dem die Angreifer auf unser tolles Raumschiff zufliegen. Damit einher geht eine ungenaue Kollisionsabfrage, die es nötig macht, schon vor dem Angriff eines Feindschiffs (die übrigens nur einen Kamikaze-Kollisionskurs fliegen und nicht zurückballern) zu schießen, damit man nicht gleich draufgeht. Die Plattform bietet ähnliche Qualitäten, scrollt aber nicht unbedingt blockweise und somit für die Augen noch einigermaßen erträglich.

Alles in allem bietet XEN für 10 Märker einiges für's Geld (inlusive einem gut gemachten Sound). Leute mit schmalem Geldbeutel und noch nicht vorhandenen Top-Ballergames sollten zugreifen, allen anderen sei gesagt, daß XEN zwar recht nett ist, aber schon nach ziemlich kurzer Zeit langweilig wird.

philipp

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	7

AUTOGRAMM? – NA KLAR!

Der Hit ist gelandet, vor Autogrammwünschen können Sie sich kaum noch retten. Alles kein Problem mit TO BE ON TOP – dem Hitparaden-simulator!

Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zunächst sind Sie ein notorisch abgebrannter Schüler mit viel Talent. Nun gilt es, ohne Geld, ohne Beziehungen und ohne Erfahrung einen Hit zu komponieren und diesen an eine Plattenfirma zu verkaufen.

Das völlig neue Spielprinzip wird auch Sie begeistern. Eine Kombination aus Komponieren, Action und Strategie sorgt für viel Abwechslung und Spaß. Lassen Sie Ihrer Creativität freien Lauf!

TO BE ON TOP ist das neue Produkt von CHRIS HÜLSBECK. Wer Chris kennt, wird sicher wissen, daß fantastischer Sound mit fünf Stimmen und digitalisierten Effekten sowie eine tolle Grafik selbstverständlich sind. Sogar eine komplette Hitparade mit zehn Musikstücken wird mitgeliefert.

Was meint die Presse?
ASM (Carsten Borkmeyer): „Ein origineller Augen- und Ohrenschmaus vom Soundmagier Chris Hülsbeck". „TO BE ON TOP setzt neue Maßstäbe".

TO BE ON TOP gibt es für den COMMODORE 64 und demnächst stark erweitert auch für den AMIGA.

RTV

To be on Top

TOP TEN
1. To be on Top
2. Shades
3. Holiday Mo...
4. ... Dry

RUSHWARE

Rainbow Arts

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88

Giana's Alptraum!

Programm: Giana Sisters, **System:** C64 (getestet), Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh, **Muster von:** Rainbow Arts.

Stellen Sie sich mal vor, Sie sind ein kleines Mädchen und haben einen Alptraum, aus dem Sie nicht mehr erwachen können. Das ist nämlich genau das, was dem Mädchen Giana im Spiel **GIANA SISTERS** von **RAINBOW ARTS** passiert. Die kleine Giana gerät damit in eine verwunschene Welt, in der es von Gefahren nur so wimmelt. Schwerkraft ist fast keine vorhanden, so daß sie schweben kann. Überall sind merkwürdige Bauten und Strukturen zu sehen. Im Boden gibt es viele Spalten, und seltsame Kreaturen treiben ihr Unwesen. Giana kann den Traum nur dann verlassen, wenn sie den magischen Riesendiamanten findet, der irgendwo versteckt ist. Damit Giana aber nicht ganz allein ist, besteht die Möglichkeit, ihre Schwester Maria in den Traum mitzunehmen (Zwei-Spieler-Option). Dies war die Story zum neusten Rainbow Arts-Produkt GIANA SISTERS.

Der Programmierer **Armin Gessert** hat hier in Zusammenarbeit mit dem Soundtalent **Chris Hülsbeck** und dem Grafiker **Manfred Trenz** eine stark erweiterte Version des Spieleklassikers *Super Mario Bros.* geschaffen. Besonders der Sound des Spiels hat es mir angetan. Allein die Titel-Sequenz ist schon fast den Preis des Spieles wert. Was Chris Hülsbeck da aus dem Soundchip des C64 hervorzaubert, das gehört zur absoluten Spitzenklasse. Die Melodie, die während des Titelbildes zu hören ist, glänzt durch zahlreiche Einzelheiten, die selbst beim C64 nicht alltäglich sind. Fünf Stimmen, digitalisiertes Schlagzeug und eine gute Komposition, dies alles zusammen ist mir in der Bewertung eine 12 wert. Allerdings ertönt diese Melodie nur beim Laden, da haben wohl Speichergründe ein Wörtchen mitgeredet. Das Spiel selbst ähnelt wie gesagt dem guten alten Mario Bros., allerdings sind viel mehr Möglichkeiten vorhanden. Durch Aufsammeln von verschiedenen Symbolen kann man die Fähigkeiten der Spielfigur verändern. Folgende Symbole gibt es:

»GIANA SISTERS macht süchtig; weiter so!«

FEUERRAD: Damit verwandelt sich Giana (oder Maria) in eine Punkerin, die sogar Steine zerschlagen kann.
BLITZ: Damit können „Traumblasen" geworfen (geschossen) werden.
DOPPELBLITZ: Die Traumblasen prallen an Hindernissen ab und können wieder eingefangen werden.
ERDBEERE: Die Traumblasen suchen sich ihre Ziele selbst.
UHR: Durch Drücken von SPACE werden alle Gegner kurz gelähmt.
BOMBE: Dies ist die gute, alte Smart-Bomb, die alle Gegner auf dem Bildschirm verschwinden läßt.
WASSERTROPFEN: Dadurch wird Giana zwar naß, kann aber durch Feuer gehen.
LOLLI: Der bringt ein Extra-Leben.

An dieser Aufzählung sieht man schon, daß einige Unterschiede zur Vorlage bestehen. Die Grafik hat aber eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem Original. Allerdings muß ich sagen, daß mir GIANA SISTERS etwas besser gefällt. Das Scrolling ist butterweich und bietet keinerlei Ansatzpunkte für Kritik. Besonders gut gelungen ist die Steuerung. Sie ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, hat man

ASM HIT

GIANA 001225 BONUS 24 LIVES 02 STAGE 02 TIME 83

Nicht von dieser Welt?

Programm: Out of this world, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider CPC, **Preis:** C-64/Schneider ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Reaktör, **Muster von:** 2 15 26.

Sanft hob die RP2-16 von der Erde ab. Captain Chuck Harrison beschleunigte sein hochmodernes Kampfraumschiff, bis er die Erdatmosphäre verlassen hatte. Dann brachte er den Gleiter langsam in die Vertikale und nahm Kurs in Richtung Milchstraße. Er wußte, was dieser Test für seine Zukunft bedeutete. Gerade wollte er zu einer Zigarette greifen, als es unerträglich hell wurde. Tausende von Lichtblitzen jagten auf ihn zu, er verlor die Macht über das Raumschiff. Langsam dämmerte Chuck, daß das Unvorstellbare geschehen war. Er hatte die Lichtmauer durchbrochen und war auf dem Weg in eine andere Dimension ...

Kein Spiel aus einer anderen Dimension, sondern ein Programm von **REAKTÖR** wird hier getestet, das den Titel **OUT OF THIS WORLD** trägt. Logo, daß Sie die Rolle des Captains übernehmen und die feindlichen Raumschiffe bekämpfen müssen. Nach dem Starten des Spiels wurde mir eines jedoch sofort klar: Es handelt sich bei diesem Programm um kein neues Werk. OUT OF THIS WORLD ist lediglich eine Konvertierung des SEGA-Programms FANTASTIC WORLD. Der Spielablauf ist völlig identisch. Na ja, dann wollen wir die beiden mal vergleichen. Es gibt bei beiden Programmen acht Levels plus sieben weiteren Bonus-Levels. Die Zusatzwaffen, die man sich während des Spiels „besorgen" kann, stimmen auch überein. Es gibt 2-, 3-, 4- und 7-Wege-Schüsse, Weitstrahler, Laser usw. Soweit so gut. Nur die Grafik, die konnte nicht übernommen werden. Die SEGA-Konsole überzeugte bei diesem Programm mit einer tollen, farbenfrohe Grafik und einem sauberen Scrolling. Auch die Größe und Animation der Spielfiguren war entsprechend gut.

Und beim C-64? Arrgghhhh! Die Sprites sind zu klein (eine Animation war kaum zu sehen), die Grafik entspricht gerade dem Durchschnitt (das Scrolling ist nett, aber die Hintergrundgrafik ist primitiv), und der Sound war beim SEGA merklich besser. Weiterhin ist OUT OF THIS WORLD nahezu unspielbar. Hat man die feindlichen Raumschiffe abgeschossen, erscheinen kleine Bälle (oder so etwas ähnliches), die für kurze Zeit auf dem Boden umherspringen. Diese müssen normalerweise eingesammelt werden, aber da bedarf es eines echten Joystickakrobaten. Was mir weiterhin aufgefallen ist, betrifft die Anleitung. Ich finde es ja toll, wenn die Anleitung mehrsprachig ist, aber dann doch bitte nicht in Englisch und Französisch (wie war das mit den Grauimporten?)!

Insgesamt kann man sagen, daß die C-64-Version dürftig ausgefallen ist. Ich glaube kaum, daß OUT OF THIS WORLD jemanden begeistern wird, denn dazu ist der Spielablauf zu abstrakt. Lassen Sie Captain Chuck Harrison lieber allein auf der Milchstraße seinen Job erledigen!

Stefan Swiergiel

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

den Dreh aber erstmal raus, dann kann man sehr genau steuern. Die Höhe eines Sprungs ist nämlich frei wählbar, und außerdem kann man sich dabei bewegen. Während des Spiels ist ebenfalls Musik zu hören, diese ist zwar auch recht gut, an die Titelmelodie reicht sie aber nicht heran. Trotzdem ist sie gut gelungen und nervt nicht, wie die Melodien vieler anderer Spiele. Für mich ist Giana Sisters jedenfalls ein Spiel, das sich wohltuend aus der Masse der Neuveröffentlichungen hervorhebt. Das Spielen macht Spaß und wird auch nach längerer Spieldauer nicht langweilig. Als Armin und Chris bei uns in der Redaktion zu Besuch waren, da hat selbst die beiden, die das Spiel ja eigentlich kennen müssen, das Spielfieber gepackt. Ich kann ihre Meinung nur bestätigen: GIANA SISTERS macht süchtig! Wer einen C64, Amiga oder ST besitzt, der ist selbst Schuld, wenn er sich dieses Spiel nicht besorgt. Es gehört einfach in jede Sammlung. Großes Kompliment an Chris und Armin. Was Ihr mit diesem Programm geschaffen habt, ist einfach toll! Weiter so!

Ottfried Schmidt

Grafik	9
Sound	12
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Sega - kurz und bündig!

Zwei weitere Spiele für den Sega seien noch erwähnt. Es handelt sich dabei um **GHOST HOUSE** und **TEDDY BOY.** Beide sind zum Preis von ca. 65 Mark im Fachhandel erhältlich.
Wenngleich wir auf diese beiden Spiele nur noch kurz eingehen möchten, so soll das noch nichts über die Qualität dieser Spiele aussagen. So ist gerade GHOST HOUSE ein ganz nettes Spiel für den Sega, bei dem einiges los ist.
Hier erwarten Sie nämlich eine Menge Gegner, mit denen Sie sich herumschlagen müssen. So sind zum Beispiel Fledermäuse in Massen ausgebrochen. Klar, daß auch richtige Monster in so ein Geisterhaus gehören. Einer darf natürlich nicht fehlen - Dracula! Der gute Mann wacht ausgerechnet immer dann auf, wenn man ihn am allerwenigsten gebrauchen kann. Ohne an etwas Böses zu denken, kommt der fliegende Vampir aus seinem Sarg (in Vampirkreisen auch Bett genannt). Da bleibt einem nichts anderes übrig, als sich mit Händen und Füßen zu wehren, wenn man das gruslige Gebäude noch einmal lebend verlassen möchte.
Nicht viel anders geht es bei Freund TEDDY BOY ab. Zwar hat man es nicht direkt mit Dracula zu tun, und man befindet sich auch nicht in einem Schloß, aber Panik kommt im Kampf mit den Gegnern trotzdem auf. Der kleine Held hat nämlich auch hier seine Schwierigkeiten, heil von einer Fläche zur anderen zu gelangen. Zu dumm, wenn man gerade Reißaus nehmen will, und so ein alberner Würfel einem den Weg versperrt.
Aber nichtsdestotrotz sind beide Spiele ganz lustig und hektisch. Insgesamt bleibt eine Bewertung, die sich etwa um durchschnittliche Werte herum bewegt.

Thomas Brandt

Ghost House	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Teddy Boy	
Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Mutiert?

Programm: Hunter's Moon, **System:** C64, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Thalamus, **Muster von:** 2/15/26.
THALAMUS SOFTWARE ist ja in letzter Zeit sehr aktiv, wenn es darum geht, Software für den C64 auf den Markt zu werfen. Jüngster Sproß der Firma ist das Spiel **HUNTER'S MOON.** Bei diesem Programm könnte man glatt auf die Idee kommen, daß man ein völlig anderes Produkt vor sich hat, nämlich *Mutants* von *OCEAN*. Die Ähnlichkeit ist wirklich verblüffend. Wie bei Mutants muß man bei Hunter's Moon in verschiedenen Bildern ein (bzw. mehrere) Symbol(e) erreichen. Dies wird erschwert durch Gegner, die Muster auf dem Spielfeld hinterlassen. Die Muster und die Aliens, die diese zeichnen, dürfen natürlich nicht berührt werden. Die Muster selbst lassen sich aber zerschießen. Natürlich ist das Spielfeld größer als ein Bildschirm, und ebenfalls (natürlich!) scrollt das Ganze in acht Richtungen. Ich sagte ja schon, daß HUNTER'S MOON verblüffend dem Ocean-Programm ähnelt.
In ein neues Bild gelangt man dadurch, daß man die Symbole berührt. In jedem neuen Bild muß ein Symbol mehr gefunden werden. Pro Level muß eine bestimmte Anzahl von Bildern geschafft werden. Auch deren Zahl erhöht sich allmählich. Sind es am Anfang vier Bilder, die bewältigt werden müssen, so steigt die Anzahl von Level zu Level um eins. Die Steuerung ist so ausgelegt, daß man durch Drücken des Sticks nach links oder rechts das Raumschiff um die eigene Achse dreht, während eine Bewegung dadurch ausgelöst wird, daß man den Joystick nach vorn schiebt. Die Grafik ist recht gut und braucht sich nicht hinter der „Vorlage" zu verstecken. Der Sound bzw. die Titelmelodie besteht aus einigen düster wirkenden Effekten. Eine richtige Melodie ist das meines Erachtens aber nicht.
Im Spiel gibt's natürlich die üblichen, zu einem Schießspiel gehörenden Geräusche. Nicht schlecht, aber auch nicht besonders gut. Eben Durchschnitt. Am Ende eines jeden Levels gibt es dann noch eine Bonusrunde, in der man sich nur drehen kann. Hier ist es aber möglich und auch Pflicht, die Gegner abzuschießen. Egal, ob man diese Runde schafft oder nicht, man kommt auf jeden Fall ins nächste Level. Eine Besonderheit hat die Disketten-Version aber noch aufzuweisen: Es sind einige Grafik- und Sounddemos mit enthalten, die teilweise sehr gut gelungen sind. Nachteil hierbei: Hat man eines der Demos geladen, dann hilft nur noch der Griff zum Reset- oder Ein-Ausschalter, um das Demo wieder zu verlassen.
Die Spielbarkeit von Hunter's Moon ist recht gut und gefällt mir etwas besser als bei Mutants, dafür hatte Mutants den bei weitem besseren Sound, was nicht heißen soll, daß der von HUNTER'S MOON schlecht wäre! HUNTER'S MOON ist ein Spiel der Mittelklasse. Glanzlichter gibt es bei diesem Spiel kaum. Wer solche Spiele mag, der kann sich HUNTER'S MOON durchaus zulegen. Besitzer des Spiels MUTANTS sollten allerdings die Finger von HUNTER'S MOON lassen! *Ottfried Schmidt*

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Sport-Kaleidoskop

Goal, Goal, Goal!

Programm: World Soccer, **System:** Sega, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 18.

Im Jahr der Fußball-Europameisterschaft wollen wir natürlich noch einen echten Leckerbissen präsentieren. Computerfreaks, die Fußballspiele mögen, werden bei **WORLD SOCCER** von **SEGA** voll auf ihre Kosten kommen. Zu Beginn kann man sich entscheiden, welches Nationaltrikot man überstreifen möchte. Star-Trainer Thomas Brandt läßt sein Team natürlich in den Farben der Ballkünstler aus Brasilien antreten. Mister Kleimann betritt die Spielfläche in englischen Farben. Die Elf von Thomas scheint echt fit zu sein, so wie die mit dem Ball vor Spielbeginn rumtänzeln. Gegenüber bereiten sich die Hacker von der Insel auf einen harten Fight vor.

Der Anpfiff ertönt, und die Brasilianer setzen das Leder in Bewegung. Gleich der Paß auf den Rechtsaußen, der zunächst den Ball vertändelt. Die Kampftruppe aus Britannien rollt auf das Tor der Südamerikaner zu. Urigerweise haben die Spieler, die gerade ins Geschehen eingreifen können, so einen komischen Pfeil über dem Kopf. Wird Zeit, daß die Pfeile über den englischen Köpfen verschwinden! Leider ist das gar nicht so einfach. Die Engländer haben sich irgendwie in der brasilianischen Hälfte festgebissen. Doch die Abwehr steht zur Zeit wie eine Wand. Mit viel Geschick spitzeln die Jungs von Trainer Brandt den Ball immer wieder aus der Gefahrenzone. Leider kommen sie aber nicht zu einem vernünftigen Spielaufbau, da die knallharten Burschen von der Insel rigoros zur Sache gehen. Die Zweikämpfe sind unerbittlich. Kein Meter wird verschenkt. Doch dann passiert es: Kurz vor der Pause geht der Mittelstürmer der Kleimann-Crew auf und davon und bringt das Team aus England in Front.

In der Pause hält Trainer Brandt seinen Leuten erst einmal eine richtige Standpauke. Schneller spielen, über die Außen kommen und den Gegner gar nicht erst in Ballkontakt kommen lassen. Mit dem Anpfiff zur zweiten Halbzeit scheinen sich die Spieler aus Brasilien die Worte zu Herzen genommen zu haben. Die Mannschaft aus Großbritannien ist nur noch in der Defensive zu finden. Mitte der zweiten Hälfte ist es dann auch soweit. Nach Flanke von der linken Seite kommt der Ball in den Strafraum, und der Libero der Ballkünstler macht den Ausgleich. Daran ist zu erkennen, wie stark der Druck der Südamerikaner geworden ist. Trotzdem bleibt es bis zum Spielende beim Unentschieden. Folglich kommt es zum Elfmeterschießen, das die Entscheidung bringen muß.

Wouh! Die Grafik ist ja fantastisch! Der Keeper und Schütze im direkten Duell. Der Torwart befindet sich richtig in der Hokke, um zu einem großen Satz anzusetzen. Der Spieler im Vordergrund zeichnet sich durch eine ideale Schußhaltung aus. Besser geht es wohl kaum noch. Auch die Schußvariationen sind außergewöhnlich gut. Der Schütze, wie auch der Torhüter, können jeden Torwinkel erreichen. Einfach klasse!

Doch kommen wir zur Entscheidung in der Paarung Brasilien gegen England. Bekanntlicherweise stand es nach 90 Minuten 1:1. Das Elfmeterschießen muß also die Entscheidung bringen. Zunächst läuft der sicherste Schütze der Brasilianer an. Den plazierten Schuß in die obere rechte Ecke kann der Keeper vom Kleimann-Team nicht abwehren. Ganz im Gegensatz zu dem brasilianischen Torhüter. Der fischt den ersten Elfer der Briten von der Linie und reißt jubelnd die Arme hoch. Der Engländer schlägt die Hände vor das Gesicht. War das schon die Entscheidung? Immerhin sitzen auch die nächsten beiden Bälle der Brandt-Crew. Doch die Jungs von der Insel bleiben dran. Dann passiert es. Schütze Nummer vier versiebt das Leder, und die Engländer können ausgleichen. Jetzt tritt der vorerst letzte Schütze der Südamerikaner vor. Plaziert den Ball ins untere rechte Eck und reißt die Arme in die Luft - Goal!

Jetzt liegt die gesamte Verantwortung auf dem Engländer, und da ist es auch passiert. Der gute Bursche zeigt Nerven, und scheitert am Keeper. Die Samba-Trommeln ertönen im ganzen Stadion. Jetzt ist wieder Karneval in Rio!

Insgesamt bleibt festzuhalten, daß WORLD SOCCER sein Geld echt wert ist. Während das eigentliche Spiel nicht den ganz großen Reiz ausübt, so ist doch das Elfmeterschießen einsame Spitze. Kein Wunder,

»Insgesamt bleibt festzuhalten, daß WORLD SOCCER sein Geld echt wert ist!«

daß die Redaktion am Ende nur noch zu Elfer-Duellen angetreten ist. Dies ist durch das Auswahlmenü möglich, wo man gegen den Computer im richtigen Match antreten kann oder aber im Elfmeterschießen. Ist man zu zweit, kann man natürlich auch gegeneinander antreten. Müßten wir nur das direkte Duell von Torwart und Schütze bewerten, so wäre die Bewertung bombastisch. Das Gesamtbild ist allerdings, wenn auch nur wenig, schlechter. *Thomas Brandt*

Animation	**10**
Sound	**4**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**11**

ASM HIT

Heiße News für kalte Tage

Die Neuheiten im Frühjahr '88

Anleitung in DEUTSCH*

* Vorsicht! Grauimporte enthalten keine deutsche Anleitung.

Jinxter

Nach „Guild of Thieves" und „The Pawn" jetzt eine neue, bezaubernde Erzählung des Erfolgsteams Magnetic Scrolls! Mit seinen verzwickten und geistreichen Rätseln, dem superintelligenten Parser und den lebhaften Illustrationen wird „Jinxter" den hohen Standard seiner beiden Vorgänger noch übertreffen!

Erhältlich für Commodore 64, Commodore Amiga, Schneider CPC, Atari ST und IBM PC.

Carrier Command

Intelligenz und gute Strategien zählen beim Versuch, 64 Inseln einzunehmen. Hochkomplexe Arcade-Action mit großartiger 3D-Graphik und supersanftem Scrolling.

Erhältlich für Schneider CPC, Amiga, Atari ST und IBM PC.

UMS – The Universal Military Simulator

Mit UMS, dem Universal Military Simulator, haben Sie die Chance, die bedeutendsten Schlachten der Welt nachzuvollziehen. Falls Ihnen die 5 vorprogrammierten Militärkonflikte nicht ausreichen, können Sie nach eigener Phantasie beliebig viele Szenarien und Armeen schaffen. Napoleon gegen Richard Löwenherz, die Spartaner gegen die Sioux ... Die Möglichkeiten der Kombination sind unbegrenzt!

Erhältlich für IBM PC und Atari ST

Legend of the Sword

Erzählt wird die Legende des Schwertes, das vor Hunderten von Jahren auf der Insel Anar verlorenging. Nur mit seiner Kraft kann Anar von der Macht des Bösen befreit werden. Ein Adventure mit märchenhaft schönen Graphiken, verschiedenen Schwierigkeitsstufen, einem außergewöhnlichen Parser und vielem mehr ...

Erhältlich für Amiga, Atari ST und IBM.

Dick Special – die erste wirklich animierte Computer-Cartoonfigur – kann gehen, laufen, springen, kriechen sowie Gegenstände aufnehmen und manipulieren. Helfen Sie ihm bei der Suche nach dem Hund Spook, seinem treuen Gefährten.

Erhältlich für Amiga und Atari St

RAINBIRD

arïolasoft

AriolaSoft GmbH · Postf. 13 50 · 4830 Gütersloh
Vertrieb Österreich: Karasoft · Vertrieb Schweiz: Thali AG

Innen macht's am meisten Spaß

Programm: Indoor Sports, **System:** verschiedene, neu für Amiga (gestestet), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Databyte, London, England, **Muster von:** Active Sales and Marketing.

Schon vor einiger Zeit hatte ASM über das **DATABYTE**-Programm **INDOOR SPORTS** berichtet. Jetzt ist das Produkt, das aus vier „Hallen"-Sportarten besteht, für den Amiga erschienen. Weil der Spielspaß so groß war und die Meinungen so wenig auseinandergingen, habe ich mich entschlossen (obwohl wir ja für solche Fälle unsere KONVERTIERUNGS-SEITEN haben), den **ASM-Hit** zumindest mit einem flüchtigen Tester-Blick zu streifen. Jetzt geht's los!

Teil 1: **Tischtennis.** Hier begegnen uns die schon bekannten abgeschnittenen Hände, die den Schläger (mit den unterschiedlichen Belägen) halten. Zwei Jungs (oder Mädel) sollten sich schon gegenüberstehen, denn es macht erstens weitaus mehr Spaß und ist zweitens viel schwieriger, den Rechner zu besiegen. (Schul)-Note: 2

Teil 2: **Bowling.** Hier hat der Spieler wahrlich die Chance, in die Vollen zu werfen. Die Handhabung ist schön einfach; die Grafik super. Das Gameplay ist ausgezeichnet; ein schöner „Innen-Sport". Note: 2-3

Teil 3: **Air Hockey.** Mann, waren das noch Zeiten, als solch ein „Luftkissen-Eistock-Hockey"-Gerät bei uns in der Kneipe stand! So manche Stunde haben wir uns damals vergnügen können. Jetzt tun wir dasselbe bei der versofteten Version: Zwei Spieler schnappen sich den Stick und versuchen, mit dem Eisstock den Puck ins gegnerische Tor zu bugsieren.

Da der Gegner die gleiche Intension hat, empfielt es sich, mit dem Stock (und dem Stick) sein eigenes Gehäuse dicht zu machen. Der Spaß kannte keine Grenzen (erst als die Werks-Sirene dröhnte, schickten wir den Amiga zu Bett!). Air Hockey ist wohl das beste Spiel bei den INDOOR SPORTS! Note: 1

Letzter Abschnitt: **Darts.** Wie üblich, werfen die Spieler auf ne Pappscheibe, um so nach und nach, bei Null angelangt, als Sieger hervorzugehen. Note: 3

Fazit: Die „Innen"-Spiele haben's in sich! Ein Spiel für alle Amiganer, die nicht nur ballern möchten!

Manfred Kleimann

Animation	10
Sound	7
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

»Die 'Innen'-Spiele haben's in sich! Ein Riesenspaß!«

ASM HIT

Volleyball zum Abgewöhnen

Programm: Volleyball, **System:** Nintendo, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Yeno, Postfach 540947, 2000 Hamburg 54.

Womit kann man ein Sportspiel hervorheben? Das habe ich mich auch gefragt, als ich den Test zu **VOLLEYBALL** von **NINTENDO** schreiben sollte. Eigentlich mit gar nichts, denn herausragendes findet sich bei diesem Spiel nicht.

Das Volleyball-Spiel im allgemeinen dürfte wohl jedem bekannt sein; es erübrigt sich somit, die Regeln noch einmal zu erklären. Also, einfach mal anfangen. Nachdem man sich für die Anzahl der Spieler entschieden hat (zu zweit macht's am meisten Spaß), wählt man noch Damen- oder Herrenspiel. Das Herrenspiel ist etwas schwerer als das Damenspiel, ansonsten gleich. Dann werden die Spielermannschaften aus sieben möglichen Ländern ausgewählt. Gleich darauf erfolgt der Einlauf (nein, nicht *der* Einlauf!) und die Spieler ziehen auf ihre Plätze. Sechs Stück finden sich auf jeder Seite wieder. Dann wird losgespielt, so lálá. Die eine Mannschaft schlägt auf, die andere pritscht zurück oder nicht, na ja, so viel ist da nun auch wieder nicht los, daß man gleich in Übermut ausbrechen könnte.

Ich will aber erwähnen, daß die Variationsmöglichkeiten beim Spiel nicht gering sind, die Anleitung erklärt sie auch alle sehr gut. Nur, ganz ohne Gummifinger geht's dabei nicht mit den Superjoysticks von Nintendo. Dafür wurde vieles eingebaut, z.B. flache und hohe Aufschläge, Abwehr, Stellen, Schmettern und Blocken. Und wer's nicht sofort versteht, kann auch erst einmal ein Trainigsspiel versuchen, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen.

Nun gut, die Variationsmöglichkeiten sind also recht groß. Aber irgendwie will keine Action aufkommen. Dazu kommt noch, daß die Grafik bei VOLLEYBALL recht lieblos gemacht wurde und daß sich auf dem Bildschirm nicht viel tut. Von detaillierten Grafiken kann man wohl kaum noch sprechen. Der Sound, der mehr zum Einschlafen anregt als für Motivation sorgt, trägt auch nicht gerade zur Spiellust bei. So gesehen reißt mich das Spiel nicht gerade vom Hocker, ich hab's schnell wieder weggelegt. Auch bei dem Versuch, mit zwei Leuten zu spielen, hielt die Freude nur fünf Minuten (ganz schön lange, wa?), solange, bis wir beide vorm Bildschirm eingeschlafen waren. Das Spiel ist einfach nix, laßt die Finger besser davon! Es hat schon Besseres von NINTENDO gegeben.

Peter Braun

Animation	6
Sound	6
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	4
Preis/Leistung	4

Outrun im Vergleich: Sega & C-64

Gigolo im Ferrari:

Programm: Out Run, **System:** Sega, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 18.

Yeah! Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, mit dem Super-Sportwagen aus Italien, Marke Ferrari, durch die Landschaft zu düsen und dabei eine tolle Frau neben sich zu haben? Dieser Traum kann mit **OUT RUN** von **SEGA** zur Wirklichkeit werden. Was bisher nur den Leuten in den Spielhallen vorbehalten war, kann jetzt auch der Homecomputer-Freak genießen - oder auch nicht.

Es bestehen halt doch gewisse Unterschiede zwischen dem, was man in den Spielhallen zu sehen bekommt, und den Versionen auf dem heimischen Computer. Gerade wenn ein Spiel wie OUT RUN in die Gute Stube einzieht, merkt man erst richtig, was dieses Spiel in den Hallen ausgezeichnet hat. Es macht einfach mehr her, wenn man sich in ein Simulationsgerät reinsetzen, das Steuer in die Hand nehmen kann und die Musik einem genau in die Ohren dröhnt. Dieses Flair kann die Spielkonsole von SEGA natürlich nicht in die heimischen vier Wände übertragen. Deshalb mag die Enttäuschung sehr groß sein, wenn man sich die getestete Version betrachtet.

Das Spiel selbst wird somit recht schnell langweilig, wenngleich in Sachen Sound, Grafik und Spielgeschehen sich nichts verändert hat.

Aber machen Sie sich selbst ein Bild davon! Drücken Sie den Startknopf, und der Spielhallenrenner kann vor eigener Kulisse seinen Lauf nehmen. Mit einer kurzen Drehbewegung am Radioknopf sorgen Sie für den entsprechenden Sound im offenen Sportwagen. Das Wetter ist prächtig, die tolle Blondine sitzt neben Ihnen, die Musik aus Radio und Motorraum stimmt auch, also richtige Heizer-Atmosphäre! Gleich beim Start lassen wir die Reifen noch ein wenig durchdrehen, das macht sich immer gut. Es unterstreicht das coole Flair! So eine Autofahrt braucht natürlich seinen Reiz. Deshalb bleibe ich gleich bei Vollgas, denn nur Feiglinge bremsen. Der Verkehr auf der Straße stört dabei nur geringfügig. Links wie rechts sause ich an Lkw und Pkw vorbei, damit ich rechtzeitig an der nächsten Station bin.

Oh, verdammt! Die Kurve scheint etwas zu scharf zu sein - schepper! Mit Volldampf fahre ich gegen den unfair plazierten Baum, so daß sich der Wagen ein paarmal überschlägt. Hui, ist ja noch einmal gut gegangen! Beide Insassen schütteln die Köpfe, bis sie wieder ihre Sinne beisammen haben, dann geht die Hetzjagd zur nächsten Station weiter. Hoffentlich schaffe ich das jetzt noch, da die vorgegebene Zeit mittlerweile recht knapp geworden ist. Leider habe ich es nicht geschafft, da die Zeit, in der man die vorgegebene Strecke zurücklegen muß, sehr knapp bemessen ist. Es war schon nicht einfach, in der Spielhalle die Aufgabe zu erfüllen, aber in den eigenen vier Wänden ging die Spielfreude irgendwie schneller verloren. Die Grafik ist nicht schlechter als bei dem Vorgänger. Der Sound ist identisch. Aber die Atmosphäre fehlt einfach, und die macht gerade den Reiz dieses Spiels aus!

Nun will man das Spiel nicht unbedingt an den Simulationsgeräten in den Spielhallen messen, weil dort ganz andere Möglichkeiten gegeben sind. Betrachtet man jedoch die Sega-Version, so sind nicht nur Abstriche aufgrund der Tatsache zu machen, daß dieses Spiel auf den Homecomputern anderen Voraussetzungen unterliegt.

Thomas Brandt

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Echt Flopverdächtig!

Programm: Out Run, **System:** C-64 (angeschaut), ST, Schneider, Spectrum, Sega, **Preis:** ca. 45 Mark (C-64-Disc.), **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** 2.

Coin op-Klassiker auf die Heimcomputer zu bringen, ist meist ein schwieriges Unterfangen. Besonders dann, wenn die Automatenversion schon zu Lebzeiten eine Legende ist. Ein Beispiel dafür, daß Umsetzungen zwar mordsmäßig angepriesen werden, die Endfassung aber nicht den schönen Worten der Werbung gerecht wird, ist **OUT RUN** von **US GOLD!**

Das mit Spannung erwartete Produkt konnte nun endlich in den Compy eingespeist werden. Fast die gesamte Redaktion stand hinter dem Tester (mir) und dem Rechner (der 64er), um das „Jahrhundert-Werk" zu bestaunen. Was wir aber zu sehen bekamen, ließ bei uns das Zahnfleisch zurückgehen. Diese Paradontose schien sich auch auf das Rennspiel übertragen zu haben, denn so nach und nach verließ mich die Motivation, mit 'nem einfarbigen Schlitten auf *Super-Cycle*-Weise durch die Landschaft zu heizen. Bleiben wir beim Zahnarzt-Slang: Das Programm hätte in puncto Spielablauf und Grafik ein wenig „Perlweiß" nötig gehabt, um in diesem Genre bestehen zu können.

Das Ganze fängt damit an, daß ich mir einen von zwei Sounds aussuchen kann, die während meiner Fahrt durchs nordamerikanische Hinterland die Stimmung aufhellen sollen. Das allerdings muß man den Programmierern lassen: Soundmäßig hatten sie's drauf. Einfach erstklassig! Dann geht's zum Start. Meine Mitkonkurrenten donnern schon los, während ich mit meinem Schlitten - und einem „steilen Zahn" auf dem Beifahrersitz - noch auf die Starterflagge warte. Jetzt wird's grün; Stick nach vorn und mit Feuerknopf hochschalten, damit mein Bohrer Speed bekommt. Ziel ist es, in der geforderten Zeit durch die Level zu kommen (erinnerte mich irgendwie an den Streifen „Fluchtpunkt San Francisco").

Wenn man zu stark abbremst (Stick nach hinten) oder auf andere Autos auffährt oder einen Unfall verursacht (schön dargestellt!), kann es verdammt eng werden, innerhalb des Limits zum nächsten Level zu gelangen! Man rast also auf einer dreispurigen High Way so vor sich hin und versucht, so mit reichlich Geschwindigkeit andere Verkehrsteilnehmer zu überholen. Das ist alles! Die nachfolgenden Level sind geringfügig schwieriger, die Motivation sinkt auf den Nullpunkt.

Bedenkt man, wie kräftig die Werbetrommel für OUT RUN gerührt wurde, so muß man feststellen, daß man es versäumte, die „Milchzähne" zu entfernen. Besonders in puncto Grafik hätte noch einiges plombiert werden müssen. Der Zahnstein sitzt besonders fest an der einfarbigen Darstellung der Autos; die vorbeiscrollenden - scheinbar von Kinderhand gezeichneten - Häuser setzen dem Ganzen die „Jakket-Krone" auf. So möchte ich enden mit der Feststellung: Die flopverdächtige Version von OUT RUN sollte so schnell wie möglich noch einmal in Behandlung gehen. Die Blutungen kommen sonst nicht zum Stillstand!

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	10
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	2
Preis/Leistung	4

Kratzt die Kurve!

Programm: Super Hang On, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Electric Dreams Software, England, **Muster von:** 1 2 26.

Das Gebrüll von Motoren liegt in der Luft. Du startest Deine Maschine, blickst zum Horizont - und gibst Gas. Und schon bist Du mitten drin im neuesten Game von **ELECTRIC DREAMS**. So ganz neu ist das Spielkonzept natürlich nicht, denn **SUPER HANG ON** ist nicht mehr und nicht weniger als der Nachfolger des berühmten *Enduro Racer*. SUPER HANG ON ist somit auch ein waschechtes Coin op Game, denn der Automatenhersteller **SEGA** hat die Originalversion für die Spielhallen produziert und nun die Lizenzen an ELECTRIC DREAMS vergeben.

Großartige Neuerungen darf man vom Nachfoger natürlich nicht erwarten, denn was will man an einem Motorradrennen groß ändern? Am auffälligsten war da noch die Landkarte am Anfang des Spiels, denn bei der wird angezeigt, auf welchem Kontinent man mit dem Fahren von Rennen beginnt. Die glücklichen Besitzer der Diskettenversion können sich den Erdteil sogar frei auswählen, wobei man aber auf den Schwierigkeitsgrad aufpassen sollte. Das weltbewegende Ziel des Spieles ist es nämlich, alle vier Erdteile erfolgreich zu durchqueren, wobei man in Afrika 6, in Asien 10, in Amerika 14 und in Europa sage und schreibe 16 Runden durchhalten muß. Allerdings darf man nur dann jeweils eine Runde weiterfahren wenn man - na, dämmerts schon? - innerhalb des Zeitlimits bleibt. Dieses Feature entspricht haargenau dem Vorläufer, genauso wie die Steuerung des Motorrades und die Animation der Strecke. Mit dem Druck des Joysticks nach vorn gibt man Gas, zieht man ihn nach hinten, wird gebremst, und durch Links/Rechtsbewegungen kann der Spieler mit seinem heißen Ofen die Kurve kratzen. Entlang der Strecke gibt es logischerweise auch wieder jede Menge Bäume, Schilder und andere Hindernisse. Sehr schön ist den Programmierern auch das Scrolling gelungen, denn die Landschaften rasen ziemlich ruckelfrei an einem vorbei, während der Horizont in den Kurven einwandfrei nach links und rechts gescrollt wird. Phantastisch ist den Jungs auch wieder das Berg- und Talfeeling geglückt, denn die Strecke hebt und senkt sich während des Rennens dermaßen realistisch, daß man mit dem Kopf automatisch mitgeht. Und - um die Reihe der Parallelen perfekt zu machen - auch das Motorrad sieht dem *Enduro Racer* wieder verdammt ähnlich, ist aber jetzt etwas farbiger und größer.

SUPER HANG ON ist somit zwar ein technisch ausgefeiltes Game, das viel Spaß macht, aber es bietet gegenüber dem Vorgänger viel zu wenig Abwechslung und Variationen. Die von Euch, die *Enduro Racer* bereits besitzen, können sich die Geldausgabe getrost sparen. Den Unentschlossenen möchte ich den Nachfolger ans Herz legen, denn das Programm ist schließlich gut in Szene gesetzt und bietet abwechslungsreichere Grafiken. *M.R.*

Animation	**10**
Sound	**1**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**9**

Und was sagt der **Manfred** dazu?

Na endlich! Mit SUPER HANG ON von ELECTRIC DREAMS gibt's nun ein Rennspiel, das sich sehen lassen kann. Erstaunt hat mich, daß gerade die Spectrum-Fassung derart gut rübergekommen ist. So rufe ich Euch zu: „Hang On!; Greift zu!" Obwohl mich allerdings das „Gehänge" stark an den Enduro Racer erinnert! Spitze!

Die rasenden Sprites

Programm: Talladega, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Americana Software, Londond, England, **Muster von:** Headlines P.R., London.

Auf dem Markt schwirren im Moment ja einige Billig-Rennspielchen durch die Gegend, aber keines hat wohl diesen einmaligen Loader wie **TALLADEGA** von **AMERICANA.** Was an dem Ladeverfahren so interessant ist? Ganz einfach, während des Ladens kann man ein Spiel spielen, nämlich das sogenannte **INVADE-A-LOAD**, hinter dem sich nichts anderes als das gute, alte *Space Invaders* verbirgt (oh Wunder des Interrupts...). Nachdem ich mich in der Laderoutine so richtig ausgetobt hatte, kam dann das eigentliche Spiel. Wie bei anderen Rennspielen auch, so darf man sich auch bei TALLADEGA für einen Startplatz qualifizieren, mit dem Feuerknopf Gas geben, mit dem Joystick bremsen und lenken. Die Steuerung fand ich insoweit okay, die Animation der Strecke und der anderen Autos geht auch halbwegs in Ordnung. Alles in allem fand ich das Game mit der Zeit aber tierisch langweilig, denn das richtige Feeling will einfach nicht aufkommen. Die Background-Grafiken sind schlicht bis häßlich, der Sound müde und die anderen Autos simpel zu überholen. Nach kurzer Zeit schaltete ich den Rechner aus, um alsbald wieder mein geliebtes INVADE-A-LOAD zu spielen. Wer 10 Mark für einen netten Effekt ausgeben will, der ist mit TALLADEGA gut bedient. Auto-Freaks sollten aber nach einer der anderen Simulationen des Rennsports Ausschau halten. *philipp*

Aniamtion	**7**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**4**
Spaß/Spannung	**4**
Preis/Leistung	**5**

Hechtbagger, Block und Schmetterball!

Programm: Great Volleyball, **System:** Sega, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** [18].

„Das Olympische Jahr kann ruhig kommen, denn wir sind bestens vorbereitet", sagte uns Volleyball-Trainer Manfred Kleimann, als wir ihn kurz vor Redaktionsschluß nach der Fitness unserer Nationalmannschaft befragten. Natürlich nicht die Elite-Truppe, die in Seoul antreten wird, sondern das Spitzenteam von **GREAT VOLLEYBALL** auf dem **SEGA**. Wir holen uns nämlich Seoul in die gute Stube. Mit GREATVOLLEYBALL kommt tatsächlich olympisches Fieber auf. Doch richtige Bahn zu lenken, aber jegliche Versuche, dem Spiel eine Wende zu geben, scheitern an der Überlegenheit des Gegners. Der erste Satz geht mit 15:2 eindeutig an die Brasilianer. Auch im zweiten Satz sieht es nicht viel besser aus. Es wundert keinen Zuschauer in der Halle mehr, daß die Südamerikaner nach einer Stunde Spielzeit beim Stande von 14:4 den ersten Matchball haben. Die Angabe kommt, Otti Baggermann hechtet sich nach vorn, rutscht mit der Kinnlade über den Hallenboden, aber erreicht den scharfen Ball nicht mehr. Pech für das Kleimann-Team! Mit dem frühen Aus hat werfen wir einmal einen Blick auf die Turniergeschehnisse.

Im ersten Spiel trifft das Team von Manfred Kleimann auf die Vertretung aus Brasilien. Die Mannschaften betreten die Spielfläche, nachdem Manfred seinen sechs Leuten noch die entsprechenden Instruktionen in der Kabine gegeben hat. Das Spiel kann beginnen!

Die Truppe von Mister Kleimann hat Aufschlag. Otti Baggermann (auch Floppy-Otti genannt) steht an der Grundlinie, um den Ball ins Spiel zu befördern. Jawoll, der erste Ball sitzt. Jetzt die Führung ausbauen. Eins - zwei - drei, peng! Der Gegner hat radikal zugeschlagen. Aufschlagwechsel! Die Brasilianer bringen die Murmel wieder ins Feld - Ausgleich. Jetzt kennen sie kein Pardon mehr mit der Kleimann-Truppe. Die Spieler um Floppy-Otti werden förmlich rundgespielt. Klar, daß Manfred unbedingt eine Auszeit nehmen muß. Er versucht sein Team wieder in die wohl keiner so richtig gerechnet. Die Enttäuschung ist groß. Laut letzter Meldung einer Tageszeitung werden Stimmen laut, die einen Trainerwechsel fordern.

Trotz des frühen Scheiterns ist das Spiel einfach toll. Die Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber früher oder später hat man halt den Dreh raus. So sollte man sich mehr an dem Schatten des Balls als an dem Ball selbst orientieren. Sonst könnte es passieren, daß man Löcher in die Luft schlägt. Stellungsspiel und alles weitere macht die Übung. Hat man dann endlich alles im Griff, kommt wirklich Wettkampf-Charakter auf. Ein Spiel, das Freude macht!

T. Brandt

Grafik	**8**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**9**

Der Ball ist rund!

Programm: Match Day II, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** Ca. 30 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** 2/9/15/26.
Rechtzeitig zum Jahresende beglückten uns einige Hersteller wieder mit Simulationen des europäischen Volkssports Nummer Eins: Fußball. So ist dann auch folgerichtig von **OCEAN** das überaus erfolgreiche Fußball-Game *MATCH DAY* in einer „verbesserten" Version nochmals erschienen. Das Programm heißt natürlich **MATCH DAY II** und wurde, wie der Vorgänger auch, vom Fußballspezialisten **Jon Ritman** in Szene gesetzt.
Nun, MATCH DAY II bietet neben Altbekanntem auch einige Neuerungen, die das Spielfeeling erheblich verbessern sollen. Ganz besonders stolz ist man dabei auf das sogenannte „Diamond-Deflection-System". Hinter diesem vielversprechenden Namen verbirgt sich ein Ball-Abprall-System, das den Ball von einem Spieler in einem bestimmten Winkel wegprallen läßt unter Berücksichtigung seiner Laufrichtung. Die Idee ist zwar ganz nett, hat aber im Match selbst keine großartige Bedeutung. Hat man sich in den diversen Menüs entschieden, den Sound, die Farben, die Spielzeit (5 - 10 Minuten) oder die Trittmöglichkeiten (inklusive Fersenkick) zu ändern oder auch nicht, so kann man zwischen fünf „Spielarten" wählen, nämlich dem Spiel Computer gegen Mensch, Mensch gegen Mensch, zwei Spieler gegen Computer, einem dreiründigen Cup oder einer kompletten Ligameisterschaft. So, dann geht's endlich zur Sache.
Beginnend mit dem Abstoß ist jeweils die Spielfigur steuerbar, die dem Ball am nächsten ist. Erkennbar ist dies an dem auf- und abschwellenden „Kickometer" über dem Kopf des entsprechenden Sprites. Dieses Kickometer legt nämlich fest, wie hart der Ball getroffen wird oder ob gar ein Hackentrick vollbracht werden soll. Ist die Flanke geschickt angebracht, so kann man bei gedrücktem Feuerknopf den angespielten Mann dazu verdammen, die Flanke volley zu nehmen. Geht der Schuß Richtung Tor, so sollte man schnellstens den Torwart aktivieren (und zwar wieder mit dem Feuerknopf) und in eine Ecke hechten lassen. Traut man sich keine besonderen Torwartfähigkeiten zu, so kann auch der Computer diesen Part übernehmen. Apropos Computer: Spielt man allein gegen seine Maschine, so kann die Taktik des elektronischen Gegners defensiv oder aggressiv eingestellt werden, und das abhängig von dem gewählten Schwierigkeitsgrad. Trotzdem bleibt der Computer jederseits ein starker Gegner und attakkiert den Ballführenden recht heftig. Wie im richtigen Fußballeben, so bietet nämlich auch MATCH DAY II die schöne Möglichkeit, seinen Gegenspieler mit einem Schultercheck zu foulen. Fairer ist es natürlich, mit einem geschickten Sprung (und unter Berücksichtigung des Diamond-Deflection-Systems) einen Flugball abzufangen und den eigenen Reihen zuzuspielen.
Bei meinem Testspiel auf dem C-64 wußte das Programm zwar durch die recht gute Technik zu gefallen, spielte sich aber aufgrund der zähen Animation etwas öde. Hinzu kommt, daß der Titelsound (eine synthetische Fassung von „When the saints...") zwar recht gut ist, die Geräuschkulisse während des Matches aber eher zum Runterdrehen des Lautstärkereglers animiert. Einiges Erstaunen rief auch die etwas verwirrende Perspektive des Spielfeldes hervor, denn teilweise läßt sich der Flug des Balles kaum berechnen, dafür kann man ihn aber auch ab und zu durch die Spieler hindurchsehen. Der Grund: Die Spieler-Sprites fangen manchmal an zu flackern, oder ziehen eine Tarnkappe auf und verschwinden für kurze Zeit völlig (?). Findet man sich aber auch trotz dieser Mängel im Spiel zurecht, so bietet das Programm auch auf dem C-64 einiges an Spaß, und dies besonders im 2-Spieler-Modus. Wesentlich besser hat mir da allerdings die Schneider-Version gefallen. Die Geräuschkulisse bringt die Atmosphäre gut rüber, die Sprites sehen knakkig aus und sind vor allen Dingen auch flott animiert. Nur das Titelbild ist schwächer, aber diese Nebensächlichkeit darf man wohl kaum überbewerten. Die C-64-User können sich das Game ruhigen Gewissens leisten, sollten aber darauf verzichten, wenn sie schon den Vorgänger besitzen. Den Schneider-Usern mit Hang zum Fußball dürfte schon das Wasser im Mund zusammenlaufen, denn ihnen ist MATCH DAY II uneingeschränkt zu empfehlen.

philipp

(C-64/Schneider)	
Animation	6/10
Sound	8/9
Realitätsnähe	8/10
Spaß/Spannung	8/10
Preis/Leistung	8/10

RITMAN UTD 0 1 SOCCERAMA

Simpel, aber gut!

Programm: Rollerboard, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 DM, **Hersteller:** Pirate Software, London, England, **Muster von:** 1 2 15 26.
In **ROLLERBOARD** von **PIRATE SOFTWARE** kommen Sie wieder einmal in den optischen Genuß von gebrochenen Knochen, blauen Flecken und Hautabschürfungen. Und das alles zu einem sehr günstigen Preis! Worum geht's? Ein komplizierter Spielablauf ist nicht zu erwarten, dafür macht Rollerboard, zwischendurch gespielt, jedoch immens Spaß. Sie verkörpern den Straßenrowdy Eddy, der am Wettbewerb zum „City Surf King" des Jahres teilnimmt und natürlich auch gewinnen will.
Dabei muß Eddy mit seinem Skateboard durch die verschiedenen Parks donnern und allerlei Kunststücke vollführen. Die Parks sind nicht ganz einfach zu bewältigen; man muß Berge hinauffahren, über Löcher springen und dabei ein anständiges Tempo halten. Das ist im Prinzip in jedem Level gleich, wird bloß alles ein bißchen schwieriger. Nur die Hintergrundbilder und die Hindernisse wechseln. Nun ja, das ist nichts Weltbewegendes, aber es macht Spaß!

Dazu kommt noch ein flotter Sound, der das Spiel akustisch abrundet. Auch Grafik und Animation sind gelungen. Tja, keine Einwände bei so einem günstigen Preis, wenn auch die Spielidee recht billig ist. In der Tat ist das Spiel so simpel, daß es weiter nichts dazu zu sagen gibt, als **Play it!**

Peter Braun

Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9

SKATE PARK

Racer mit Musik

Programm: Rallye Master, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 33 DM, **Hersteller:** EAS Computertechnik GBR, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum.

„Aus deutschen Landen" kommt ein neues Produkt für den Amiga. Es ist das Programm **RALLYE MASTER** von der Firma **EAS**. Wie der Name des Spiels schon verrät, ist die Spielidee nicht sonderlich neu. Ehrlich gesagt ist sie sogar ziemlich alt! Es geht darum, mit zwei Rennwagen (entweder zwei Spieler oder ein Spieler gegen den Computer) eine Strecke (ein besseres Rund) zehnmal in einer bestimmten Zeit abzufahren, um zur nächsten Strecke zu kommen, deren es zehn gibt.

Wem das aber anfänglich zu schwer ist, kann auch auf einen Trainer-Mode ausweichen, um sein fahrerisches Können zu optimieren. Gesteuert werden die Wagen natürlich mit einem (oder zwei) Joystick(s). Ein weiteres erwähnenswertes Feature ist die gespeicherte Highscoreliste, in der man sich gegebenenfalls verewigen kann. Na denn, Diskette rein! Nach normaler Ladezeit erscheinen Grafiken, die man, amigamäßig gesehen, dem leicht unteren Mittelmaß zuordnen muß. Was aber nebenher aus den Boxen der Stereoanlage ertönt, läßt sämtliche (!) anderen Systeme, die auf dem Markt sind, blaß aussehen. Die Musik ist technisch perfekt, hervorragend gesampelt, ordentlich komponiert und auch nicht zu kurz geraten. Kurz gesagt: Sie ist das Beste, was ich auf dem Amiga bisher gehört habe und schlägt auch alle noch so guten „Sonix"-Demos von der Qualität der Sounds her um Längen (mehr davon !!!). Das Spiel an sich ist dann allerdings im Vergleich zur Musik etwas schlicht geraten. Man fährt so vor sich hin, versucht Zusammenstöße mit den Fahrbahnbegrenzungen sowie mit dem anderen Fahrzeug zu vermeiden, um möglichst in die nächste Runde zu kommen. So zu spielen ist etwas trüb. Also schnappte ich mir Torsten Blum, der gerade in der Gegend herumstand und forderte ihn zu einem „freundschaftlichen Rennen" heraus. Was heraus kam, war ein Chaos aus Karambolagen, Beschimpfungen und eine Menge Spaß. Allerdings schaffte es keiner von uns mit dieser Spielweise, auch nur die zweite Rennstrekke zu erreichen. Die Sounds im Spiel (Motorengeräusche und quietschende Reifen) sind alles in allem ein wenig wenig. Die Grafik der Rennstrecken ist ordentlich gezeichnet, wenn auch kein Meisterwerk. Sehr viele Strecken habe ich allerdings auch nicht gesehen (eigentlich nur zwei; es macht eben doch mehr Spaß, zu zweit zu spielen).

Alles in allem kann man den RALLYE MASTER aber als ein recht gelungenes Programm bezeichnen, das von der Programmierung her viele professionelle Züge aufweist. So sieht man, wenn man nicht spielt, nacheinander das Titelbild, einen Screen, in dem man die Spieloptionen einstellen kann, ein Renndemo und die Highscoreliste, das Ganze natürlich ständig von der herrlichen Musik untermalt. Als Musik-Demo empfiehlt sich „Rallye Master" von selbst, das Spiel ist passabel, so daß man sich, den vernünftigen Preis in Betracht ziehend, „Rallye Master" für die Zeit vormerken kann, in der man nach dem letzten Finanzschock (Weihnachten) wieder Geld hat.

Uli

Grafik	8-9
Sound	10-11
Spielablauf	6-7
Motivation	8
Preis/Leistung	9

„Test Cycle"

Programm: Crazy Cars, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Titus, 163 Avenue des Arts, 93370 Montfermeil, Frankreich, **Muster von:** 15.

„Rasanz, Dramatik, quietschende Reifen", das sind die Schlagworte, die auf ein Spiel zutreffen, das sich als eine Mischung aus *Test Drive* und *Super Cycle* präsentiert. **CRAZY CARS** heißt das Amiga-Rennspiel von **TITUS** (einem französischen Software-Haus).

In „gewohnter" TEST DRIVE-Grafik sieht man im ersten Bild einen schnittigen Daimler, mit dem man auf die erste der insgesamt fünf Routen geht. Der Stick wird nach vorn gepeitscht - der Wagen beschleunigt. Nun tritt Plan 2 in Kraft: Im Stile von SUPER CYCLE versucht man nun, den Kurs innerhalb der geforderten Zeit erfolgreich hinter sich zu bringen. Natürlich behindern auch hier (wie bei CYCLE) andere Renn- oder Verkehrsteilnehmer unseren einsamen Kampf gegen die Uhr. Wer sich nun mit der leichtgängigen Stick-Steuerung vertraut gemacht hat, wird sich von solchen „Nebensächlichkeiten" nicht beeindrucken lassen. Mit anderen Worten: der erste Kurs ist zu einfach zu bewältigen.

In der nächsten Runde erhöht sich der Schwierigkeitsgrad durch Bodenwellen, die der Daimler locker-leicht schluckt (fast überfliegt). Doch auch diese Schikanen werden vom Amiga-Piloten schnell ad acta gelegt. Die Kurse ähneln sich sehr stark. Eigentliche Veränderungen sind kaum zu spüren. Lediglich in den oberen Klassen (beim Lamborghini) werden jedes Abbremsen, verunfallen oder Fahrfehler in den Kurven mit Gerempel von hinten bestraft. Erst jetzt wird es etwas knapper, die limitierte Zeit einzuhalten.

„Abgerechnet" wird auch nach Cycle-Manier: Die Restzeit ergibt den Bonus, der zur aktuellen Punktzahl addiert wird. Wundert Euch nicht, denn schon nach einigen Minuten habt Ihr ein millionenschweres Konto (punktemäßig).

Das Spiel als solches und Ganzes ist als Grafik-Rennabenteuer zu bezeichnen, wobei die Backgrounds (Häuser, Air Bases und andere Staffage) excellent sind. Ebenso verhält es sich bei den teueren Schlitten, die - von hinten gesehen - sehr naturgetreu auf den Screen gebracht wurden (unser Bildschuß wird dies unter Beweis stellen!). Die Straße allerdings hätte ich mir anders vorgestellt. Ein Mittelstreifen wäre eher angebracht gewesen als die häßlichen anthrazitfarbenen „Seitenstreifen", die quer über den High Way flammen (beunruhigt die Augen!). CRAZY CARS ist ein Spiel, das aus zwei älteren komponiert wurde. Nicht schlecht, aber doch etwas zu einfach. Der geneigte Amiga-Pilot wird nicht lange was davon haben!

Manfred Kleimann

Animation	9
Grafik	10
Sound	(es röhrt echt gut)
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	6

Spielen Sie um Ihr Leben

Programm: Play for your life, **System:** Spectrum, **Preis:** Gratisbeilage zu Your Sinclair, **Hersteller:** Imagine/Your Sinclair.

Das englische Softwarehaus **IMAGINE** hat sich anscheinend auf Sportspiele spezialisiert. Ein neues Programm in Zusammenarbeit mit **YOUR SINCLAIR** heißt **PLAY FOR YOUR LIFE** und ist ein futuristisches „Squash". Doch die erste Enttäuschung kommt schon nach dem Laden. Kein Sound (noch nicht einmal auf dem 128 Speccy), aber auch nicht die geringste Andeutung. Dafür ruckelt und zuckelt ein Schriftzug von oben nach unten und kommt dann schließlich zum Stillstand. Doch dieser schöne Effekt hat auch seine Nachteile, denn während der Schriftzug vor sich hin ruckelt, kann man keine Taste drücken. Bis man dann endlich zum eigentlichen Spiel kommt, dauert es (es gibt da ein Gerücht, daß dabei schon einige Hacker eingeschlafen sind). Hat man es dann endlich doch geschafft, mit dem Spiel zu beginnen, sieht man ein 3D-Spielfeld. In der Mitte der Spieler, auf den Stirnseiten je ein Loch (in der Luft „hängend") und in jeder Ecke einen Ball (also vier an der Zahl). Nach den ersten Joystickbewegungen wollte ich schon meinen Joystick überprüfen, denn so langsam kann doch die Bewegung gar nicht sein (wie dem auch sein, die Widerstandswerte des Kabels stimmten, also wieder so ein lahmes Programm). Aus einer Ecke sprang ein Ball, und nun muß der Spieler versuchen, mit einem schwertähnlichen Schläger den Ball in das Loch auf der gegenüberliegenden Seite zu befördern. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn es ist recht schwer zu erkennen, wo der Ball aufkommt. Dazu kommen noch die verdammt langsamen Bewegungen der Spielerfigur. Chaotisch wird's, wenn alle vier Bälle im Spiel sind (Das ist dann der Fall, wenn man längere Zeit braucht, um den geforderten Spielstand von 3 eigenen Toren zu erzielen). Das Level ist geschafft, wenn man einen Spielstand von mindestens 3 selbst geschossenen Toren vorweisen kann. Unterliegt man, fängt dasselbe Level nochmal an. In den höheren Levels gibt es noch ein Netz, einen Gegner und noch ein paar andere Schikanen, die aber relativ leicht zu überwinden sind. Dem Gegner haut man einfach das Schwert um die Ohren, und das Level ist automatisch geschafft. Doch vorsichtig! Auch er kann zurückschlagen, und er wird in den höheren Levels richtig gefährlich. Das wird den Energieeinheiten unseres Spielers bestimmt nicht gefallen. Hat man nun seine drei Leben verloren, ertönt eine grausame Komposition, die aber auch nicht besser klingt, als das dauernde Ballaufschlagnullachtfuffzehngeräusch (Bap Bap).
Dazu gibt es noch eine Einstufung des Computers (in Buchstaben...). Mich hat dieses Spiel trotz einer passablen Idee nicht vom Hocker gerissen (Vorsicht! Man könnte vom Hocker fallen, wenn man eingeschlafen ist!). Man hätte mehr aus dem Programm machen können. Einen guten 128-Speccy-Sound, eine etwas bessere Grafik und Animation sowie einen schnelleren Spielablauf, und das Ganze wäre ein Hit geworden.

Stefan Swiergiel

Grafik	7
Sound	1
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Hals- und Beinbruch!

Programm: Slalom, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Nintendo Co., Ltd., Japan, **Muster von:** Yeno, Hamburg.
Skifahren? Kein Problem, mit der **NINTENDO**-Spielkonsole und dem Programm **SLALOM** kommt schon Spielspaß auf, vor allen Dingen deswegen, weil das Spiel „saumäßig" schnell ist. Doch es kommen schon einige Kuriositäten vor, die normalerweise nicht auf einer Slalompiste des internationalen Skicircus anzutreffen sind. Da wären z. B. so nette Sachen wie plötzlich auftauchende Bäume, Schneemänner, Schlittenfahrer, die überraschend die Piste kreuzen, andere, sogenannte Sonntagsskifahrer und kleine Sprungschanzen, die dazu genutzt werden können, um Trickskieinlagen zu vollführen. Diese realisiert man, indem man seinen Spieler über besagte Sprungschanzen steuert und mit dem Steuerkreuz Bewegungen vollführt. Sollte man es wagen, besagten Hindernissen nicht ausweichen zu können, oder zu wollen, hat die Haxe schnell einen Schaden erlitten, der allerdings schnell vergessen ist, da sich die Spielfigur sogleich wieder todesmutig den Hang hinabstürzt. Neben diesen, bestimmt nicht leicht in den Griff zu kriegenden Vorkommnissen auf der Piste, muß der Spieler auch noch darauf achten, daß er seine Spielfigur, die übrigens wundervoll den Allerwertesten herausdrückt (besonders dann, wenn mann das Steuerkreuz nach vorne gedrückt hält), zwischen den Toren hindurchsteuert, da man sonst gehörig an Geschwindigkeit verliert. Diesen Effekt sollte man möglichst zu vermeiden versuchen, da es mit jedem Geschwindigkeitsverlust schwerer wird, die ohnehin sehr knapp bemessene Zeit, besonders auf den Pisten nach der Qualifikationsrunde einzuhalten. Man kann sich das Game der nächsten Runde jedoch durch die Sonderpunkte, die man für die Trickskieinlagen bekommt, erheblich erleichtern. Denn je mehr Punkte man hat, umso länger fährt man auf der Strecke ohne die von mir schon oben erwähnten Hindernisse. Ist diese Zeit vorbei, wird es ganz schön haarig, und man sollte sich als Spieler nicht nur wegen der Außentemperatur warm anziehen, denn heuer ist einiges los auf der Piste. Zu bemerken wäre noch, daß das Spiel von der Perspektive und vom Scrolling her nichts zu wünschen übrig läßt, und auch die Animation der Spielfiguren ist als gelungen zu bezeichnen. SLALOM stellt jedenfalls auf der Spielkonsole ein Game dar, das eine Menge Reaktion und die perfekte Beherschung des Steuerkreuzes erfordert. Doch es wäre ohnehin wünschenswert bei manchen, insbesondere aber bei diesem Game, einen Spielhallenjoystick anschließen zu können, weil bei mir nach ca. 20 Minuten, das berühmt-berüchtigte Steuerkreuz-warm, Krampf-im-Arm-Feeling aufkam. Logischerweise müßte man dann die Geschwindigkeitszunahme über einen Feuerbutton abfragen lassen. Ansonsten aber, ist das Game für Besitzer dieser Art von Spielkonsolen, als durchaus empfehlenswert zu bezeichnen.
Ach, jetzt hätte ich's doch fast vergessen, der Sound, ja richtig, der gute alte Sound, naja umwerfend ist er nicht, aber als negativ kann man ihn auch nicht einstufen. Das war's jetzt endgültig, wir schreiten zur Bewertung.

jh

Animation	9
Sound	7
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	7

JETZT BLEIBT ES IMMER SOMMER!

Es riecht nach Sommer und Surfen, die Sonne scheint auf Deinen Rücken und Sand ist zwischen Deinen Zehen ... Das sind keine Träume vom sonnigen Californien – das ist Realität, jetzt und hier!

Sechs der besten Sport-Hits der californischen Westküste werden Euren Puls auf Hochtouren bringen! Verblüfft Eure Freunde mit unglaublichen Skateboard-Tricks, oder zeigt Ihnen wie lange Ihr den Ball kicken könnt, ohne daß er den Boden berührt. Skatet wie der Blitz über den Bürgersteig, werft die Frisbee-Scheibe und beweist wie gut Ihr wirklich auf dem BMX-Rad seid.

Und dann kommt das allerschwierigste – die »Königsdisziplin« unter den California Games – schießt über und durch die gigantischen Riesenwellen der Westküste und zeigt Euren Freunden wer der Surfer ist, der die Wellen regiert.

Die Sponsoren für dieses Super-Spiel sind die bekannten amerikanischen Firmen wie PACER SKATEBOARDS, OCEAN PACIFIC, RAD MAG, FRISBEE, HACKY SACK, MOREY BOOGIE, BURTON, SNOWBOARDS und BLUEBIRD! In jeder Packung von California Games findet Ihr einen Wettbewerb, bei dem Ihr Preise dieser Firmen gewinnen könnt! Und Ihr wißt ja, alles Spitzenprodukte!

California Games, ein Super-Sportspiel mit Super-Graphik für einen bis zu acht Spieler, natürlich in der bewährten Qualität, die Ihr von Epyx-Produkten erwarten könnt – oder sogar noch besser! Wir könnten jetzt natürlich noch viel mehr darüber erzählen, aber lest doch einfach was die Kritiker sagen:

California Games ist der Höhepunkt unter den Computer-Sportspielen. Irgendwie hat es Epyx geschafft, den eigenen hohen technischen Standard noch zu übertreffen – Bild und Ton dieses Programms vermitteln einen glaubhaften Eindruck der Atmosphäre. Sammelt man alle Highlights bisheriger Eypx-Programme und addiert sie alle zusammen, ist man immer noch erst bei der Hälfte was California Games bietet.

– ZZAP 64

California Games ist das beste was bisher in diesem Jahr auf den Markt gekommen ist. Das sind schon oftmals einzelne Disziplinen allein den Preis wert.

– COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL

Müssen wir da noch mehr sagen?

PLUS Preisausschreiben in jeder Packung!

California GAMES ™

CBM 64

CBM 64/128	CASSETTE/DISK
SPECTRUM	CASSETTE
SPECTRUM +3	DISK
SCHNEIDER	CASSETTE/DISK
MSX	CASSETTE
IBM	DISK
AMIGA	DISK

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. GOLD American Software

EPYX®

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

Im Dutzend billiger: Kompilationen sind im Kommen

Kompilationen entwickeln sich mehr und mehr zum großen Renner im Software-Geschäft. Warum auch nicht? Oft hat man die Chance, Spiele gleich im halben Dutzend zum Preis von nur einem zu bekommen. So kann man hier und da schon das ein oder andere Schnäppchen machen. Vorsicht beim Kauf von Kompilationen sollte man jedoch grundsätzlich walten lassen, denn nicht immer sind die auf den Samplern enthaltenen Programme von mehr als durchschnittlicher Qualität. Allzu sehr sind natürlich die Softwarehäuser versucht, alte Spiele, die nicht den gewünschten Verkaufserfolg brachten, neu „aufzuarbeiten" und in neuer Verpakkung an den Mann zu bringen. Deshalb haben wir uns mal die Kompilationen, die in letzter Zeit veröffentlicht wurden, näher angeschaut und zusammengefaßt. Im direkten Vergleich sieht man, was sich lohnt und was nicht.

Programm: Commodore 64 Variety Pack, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 26 Mark, **Hersteller:** Prism Leisure, England.
Sechs Spiele sind auf dieser Kompilation, dem **C 64 VARIETY PACK** von **PRISM LEISURE**, enthalten. Zur Statistik: Zwei Programme sind von **LOTHLORIEN**, nämlich **PARAS** und **JOHNNY REB**; hierbei handelt es sich übrigens um reine Basic-Programme. So hat man auch bei den restlichen Produkten, die aus dem Hause **GAMES MACHINE** stammen, nicht den Hinweis darauf vergessen, daß sie in 100 % Maschinensprache geschrieben wurden. Diese sind: **AAARGH CONDOR, EGBERT, SKULL** und **THE FABULOUS WANDA.**
Die Spiele im einzelnen: PARAS ist ein Kriegsspiel, das in etwa zu gleichen Teilen aus Action und Strategie besteht. Das Geschehen ist recht langweilig, das „Drumherum" mehr als bescheiden. Grafik und Sound würden auch einen TI-99-User (gibt es die eigentlich noch?) entsetzen. *Abhaken!*
JOHNNY REB ist ein im amerikanischen Bürgerkrieg angesiedeltes Strategiespiel, das, ebenso wie PARAS, im schönsten Basic geschrieben wurde. Dementsprechend sehen natürlich seine Grafiken aus, und dieses Manko wird durch das Spielgeschehen leider auch nicht wettgemacht. *Überflüssig!*
AAARGH CONDOR ist ein Actionspielchen der üblichen Machart, bei dem der Held George ein kleines Mädchen vor den Angriffen eines Kondors bewahren muß. Das Programm wartet mit einer ganz vernünftigen Grafik auf, und auch das Spielgeschehen ist halbwegs interessant. *Passabel!*
Der nächste in der Reihe ist EGBERT, der bei seiner Arbeit am Fließband haarsträubende Abenteuer mit Außerirdischen und einem überdimensionalen Ei zu bestehen hat. Das Spiel fordert einiges an Geschick und ist alles in allem recht unterhaltsam. *Höhepunkt!*
SKULL ist ein Labyrinthspiel, wie man es inzwischen wohl schon zu Tausenden gesehen hat. Bei diesem Programm gilt es, jede Menge Objekte einzusammeln und schließlich einen Schatz zu heben. Dieser wird natürlich bewacht, so daß man schon alle Hände voll zu tun hat, um an die begehrten Klunkern heranzukommen. *Gerade noch akzeptabel!*

SKULL auf Commodore 64 Variety Pack

THE FABULOUS WANDA ist das letzte Spiel in der Reihe. Hierbei hat man die philosophische Aufgabe, das Geheimnis des Lebens zu erforschen, wozu man eine Reise zu besagter Wanda unternehmen muß, die als Hostess in einem galaktischen Motel ihre Brötchen verdient. *Ebenso dämlich wie die Story ist das Spiel selbst!*
Insgesamt fällt das COMMODORE 64 VARIETY PACK wohl eher unter die Kategorie „Software-Recycling". Fast ausnahmslos alte Programme minderer Qualität, die jedes für sich wohl ein Ladenhüter-Dasein gefristet haben, hat man kurzerhand auf eine Diskettenseite „geklatscht", um sie nun doch noch unters Volk zu bringen. Vor dem Ankauf wird gewarnt!

****

Programm: Lucasfilm Games, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider ca. 35 Mark (Kass.), ca. 45 Mark (Disk.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Activision, England.
Schon mehr als obengenannte hat diese Kompilation zu bieten. Mit **RESCUE ON FRACTALUS, THE EIDOLON, KORONIS RIFT** und **BALLBLAZER** hat man vier namhafte Programme „zusammengetrommelt".
RESCUE ON FRACTALUS erlaubt es dem Spieler, ein Raumschiff durch das Weltall zu steuern. Dabei muß man nicht nur auf die flugtechnischen Dinge geachtet werden, sondern es darf auch nach Herzenslust geballert werden. Eine Art „futuristischer Flugsimulator", mit Action gepaart, der zu der Zeit seiner Entwicklung (Mitte 1986) zum gehobenen (Software) Standard zählte.
KORONIS RIFT war sogar seinerzeit ein echter Verkaufsschlager; schon Anfang 1986 erschienen, hat das Programm auch heute nicht an Unterhaltungswert verloren. Seine Grafiken können sich immer noch sehen lassen und brauchen sich hinter vielen jüngeren Produkten nicht zu verstecken. Auch dieses Programm ist in ferner Zukunft in der Weite des Alls angesiedelt, und man hat, wie bei RESCUE ON FRACTALUS, die Aufgabe, ein Raumschiff zu steuern. Überdies müssen noch zahlreiche Gegner vernichtet und fleißig Handel getrieben werden. Action und Strategie, ballern und überlegen - da sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein!
Auch mit THE EIDOLON hat ACTIVISION vor gut eineinhalb Jahren einen echten Hit gelandet. Frei nach H.G. Wells' Science-Fiction-Roman *The Time Machine* unternimmt man eine Reise durch die Zeit, die schließlich in ferner Zukunft in einer von unheimlichen Wesen regierten Welt beendet wird. Klar, daß hier für reichlich Gelegenheit gesorgt ist, den Joystick heißzuspielen. Seine gute Grafik macht das Programm wirklich sehenswert.
Schließlich und endlich findet man noch den TRAILBLAZER auf der Kompilation, der meiner Meinung das interessanteste Spiel der LUCASFILM GAMES ist. Bei diesem Programm steuert man einen Ball über ein schachbrettartiges Spielfeld, dessen verschiedenfarbige Felder jeweils ihre ganz besondere Bedeutung haben. Manche bremsen den Ball ab, manche beschleunigen ihn. Beides läßt sich, je nach der Situation, einsetzen. Tückisch sind die schwarzen Löcher, in die der Ball hineinfällt, wenn man sie nicht mit Geschick und Reaktionsschnelligkeit umgeht. Ein

rasantes Spiel, das nicht so bald langweilig wird.
Wer die auf der Kompilation enthaltenen Spiele nicht schon besitzt, wird mit den LUCASFILM GAMES eine gute Programmsammlung erhalten, die ihren Preis wert ist. Den Kauf wird man sicher nicht bereuen.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Programm: Power Pack, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 30 Mark (Kass.), ca. 40 Mark (Disk.), **Hersteller:** Rushware, Kaarst.

Etwas Schatten, aber sehr viel Licht findet sich auf dem von **RUSHWARE** zusammengestellten **POWER PACK.** Mit **MISSION ELEVATOR, FIST II, SOLO FLIGHT, SUICIDE VOYAGE, W.A.R., ZOIDS, SPEED BOAT RACE, MAGIC MADNESS, UCHI MATA** und **MADNESS** hat man eine Programmsammlung geschaffen, die ihren Preis sicher wert ist.
Fleißigen ASM-Lesern werden die einzelnen Spiele sicher schon von Besprechungen in früheren Ausgaben her bekannt sein; für alle Neuhinzugekommenen aber hier noch einmal eine „Vorstellung" in Kurzform:
MISSION ELEVATOR: Das Programm, mit welchem dem Team der deutschen Firma **micropartner** der Durchbruch in der internationalen Software-Szene gelang; turbulent, spannend und unterhaltsam. FIST II: Der Nachfolger des legendären *The Way of the Exploding Fist;* wer damals mit einer Steigerung seines berühmten Vorgängers rechnete, war sicherlich von FIST II etwas enttäuscht; dennoch ein in allen Belangen überdurchschnittliches Spiel. SOLO FLIGHT: Ein Flugsimulator mit etwas dürftiger, aber dreidimensionaler Grafik, der zu den schwächeren Spielen seiner Gattung gehört. SUICIDE VOYAGE: Tiefpunkt der Kompilation; unsinniges Ballerspiel mit ebensowenig intelligenter Story wie Geschehen; schwache Grafik und mieser Sound; rasch überspringen! W.A.R.: Es geht wieder bergauf! Zwar nicht unbedingt überwältigend, aber doch immerhin ein Programm, das zu spielen Spaß machen kann; reines Action-Spiel, bei dem allerhand passiert. ZOIDS: Einer der Höhepunkte des POWER PACK; ein Action-Programm mit guter Grafik, bei dem die Strategie nicht zu kurz kommt. SPEED BOAT RACE: Eins von zwei Sportspielen der Kompilation: Ein Motorbootrennen vor grafisch schwach dargestelltem Hintergrund; nicht berauschend! MAGIC MADNESS: Ein Action-Spiel mit Strategieeinschlag; es gilt, vier Schriftrollen in einem Gebäude zu finden, das von einem bösen Hexenmeister beherrscht wird; insgesamt recht unterhaltsam. UCHI MATA: Das zweite Sportspiel; betätigt Euch als Judoka, und versucht, den Schwarzen Gürtel zu holen; macht Spaß! MADNESS: Zum guten Schluß ein schlechtes Spiel; Gerüstspiel der üblichen Machart mit amateurhafter Grafik; einladen lohnt kaum!
Insgesamt gesehen bekommt man mit dem POWER PACK eine Programmsammlung, die für einen günstigen Preis eine Menge bietet. Natürlich müssen auch hier bei einigen der einzelnen Spiele Abstriche gemacht werden, doch alles in allem kann man das Programmpaket empfehlen - vorausgesetzt natürlich, daß man nicht ausgerechnet die Highlights des POWER PACK schon besitzt.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Programm: Solid Gold, **System:** C-64, Schneider, Spectrum: Preis: C-64/Schneider ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 35 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England.

Ein klangvoller Titel für eine Zusammenstellung von Superprogrammen: **SOLID GOLD** (Reines Gold), na, das macht ja schon was her! Doch **U.S. GOLD** hat mit diesem Titel wahrlich nicht übertrieben, denn was hier auf zwei Disketten bzw. Kassetten so alles vertreten ist, das ist schon wirklich beachtlich.
Wer kennt beispielsweise nicht GAUNTLET? Das Spiel zeichnet sich weniger durch seine Grafiken aus (die eigentlich ziemlich bescheiden sind) als vielmehr durch seinen komplexen Handlungsablauf. Dieses Rollenspiel erlaubt es Euch, in einen von mehreren möglichen Charakteren zu schlüpfen und in einem bezaubernden Fantasy-Adventure die vielfältigsten Abenteuer zu bestehen.
Auch INFILTRATOR hat es zu großem Ansehen gebracht. Es handelt sich hierbei um eine Kombination aus Flugsimulator und Actionspiel; man hat also die Möglichkeit, einen Hubschrauber zu steuern, muß aber auch einen Auftrag im Feindesland ausführen. Ein spannendes und abwechslungsreiches Spiel, das nicht so schnell an Unterhaltungswert verliert.
ACE OF ACES ist ebenfalls ein Spiel, bei dem man „in die Luft geht". Hier steuert man ein Flugzeug und hat verschiedene Missionen auszuführen, die reichlich Gelegenheit zum Ballern bieten.
Zum guten Schluß sind noch zwei Sportspiele auf SOLID GOLD vertreten, nämlich WINTER GAMES, ein Superprogramm mit sieben Disziplinen, die zu spielen aufgrund der excellenten Grafiken und des hohhen Schwierigkeitsgrades ungeheuren Spaß macht, und schließlich LEADERBOARD, **das** Golfspiel schlechthin! Als dieses Programm im Sommer 1986 erschien, war ich schlichtweg begeistert, und auch heute noch hat es nichts von seinem Glanz verloren. Die Grafik ist klasse, das Spielgeschehen fantastisch. Ein Sportspiel, wie es realistischer kaum sein kann!
SOLID GOLD macht seinem Namen alle Ehre. Diese Kompilation ist, im Gegensatz zu vielen anderen, ihr Geld wirklich wert. Auch die Mischung aus Action-, Rollen-, Strategie- und Sportspielen macht diese Zusammenstellung so ungeheuer interessant. SOLID GOLD sollte man sich keinsfalls entgehen lassen!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Programm: Best of Elite Vol.1/ Vol.2, **System:** Spectrum, Schneider, C-64, C-16, **Preis:** Spectrum/C-16-Kass. ca. 45 Mark; Schneider/C-64 ca. 45 Mark (Kass.), ca. 60 Mark (Disk.), **Hersteller:** Elite, England.

Hallelujah, Brüder und Schwestern! Wenn ich Euch jetzt verrate, was da von **ELITE** auf Euch zu kommt, werdet Ihr mit den Ohren schlackern! Rechtzeitig zum Weihnachtsfest, aber auch noch für danach, hat ELITE nämlich ein Bündel von Super-Duper-Programmen zusammengepackt und dem Ganzen den noch recht bescheidenen Titel **THE ELITE COLLECTION** verpaßt. Acht Programme legt man dem Spieler auf den Gabentisch, und mindestens die Hälfte davon gehört zur Créme de la Créme der Computerspiele.
Auf geht's, Leute! Fangen wir gleich mit einem Knüller an: BOMB JACK! Dieses Spiel, das dem Spielhallenautomaten in nichts nachsteht, hat nicht ohne Grund lange Zeit ganz weit oben in den Charts gestanden. Mit BOMB JACK II hat ELITE diesem Programm einen ebenbürtigen Nachfolger draufgesetzt und nicht versäumt, auch diesen der ELITE COLLECTION beizupacken.
AIRWOLF ist ein Actionspiel, bei dem man einen sündhaft teuren und mit allem Schnickschnack versehenen Helikopter steuert, und dies mit dem Ziel, fünf gefangengehaltene Wissenschaftler aus ihrer mißlichen Lage zu befreien.
FRANK BRUNO'S BOXING ist ein Boxspiel, das auch heute noch weit über dem Durchschnitt liegt. Überraschend gut ist ELITE vor allem die C-16-Version gelungen, die mit einer Grafik aufwartet, die man dem „Kleinen" kaum zugetraut hätte.
Auch ein indiziertes Spiel ist vertreten, das hierzulande unter dem Titel SPACE INVASION verkauft wurde. Ein Actionprogramm der härteren Art, über dessen Hintergrund man sich freilich streiten kann.
BATTLESHIPS ist die Computerversion des allerorts ebenso bekannten wie beliebten Schiffeabschießens - wer hat es nicht schon in einer langweiligen Unterrichtsstunde in der Schule gespielt? Nun kann man sich auch vor dem Monitor die heißen Schlachten liefern, doch eins ist klar: Nur wer genau überlegt, wird schließlich

c16chris

erfolgreich sein!
Auch bei GHOSTS 'N' GOBLINS geht so richtig die Post ab; nur mit viel Geschick und Fingerspitzengefühl sowie guten Reaktionen wird man den Kampf gegen die Widersacher bestehen. GHOSTS 'N' GOBLINS kommt übrigens ebenso aus der Spielhalle wie PAPERBOY, das letzte Spiel der ELITE COLLECTION. Steigt auf Euren Drahtesel, und fahrt Zeitungen aus; Ihr werdet sehen, daß dies kein einfacher Job ist!
Insgesamt ist die ELITE COLLECTION eine Kompilation von Superprogrammen, die man sich nicht entgehen lassen sollte. Das Zugreifen lohnt unbedingt!

★★★★★★★★★★★★★★

Programm: Five Star Games Vol. 4, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider ca. 35 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Beau-Jolly, England.
Um es gleich vorwegzunehmen: Bei **BEAU-JOLLY's** neuester Kompilation, den **FIVE STAR GAMES VOL. 4,** handelt es sich nicht etwa um eine Zusammenstellung von fünf Spielen; vielmehr sollen die „Five Stars"- frei nach dem *Guide Michelin* - als ein Gütesiegel, ein Prädikat für besonders hochwertige Programme, verstanden werden. Und tatsächlich hat BEAU JOLLY sieben Spiele zusammengetragen, die man getrost zu den Programmen zählen kann, die ein Teil Softwaregeschichte geschrieben haben.
Wo soll man anfangen? Am besten heben wir uns die absoluten Knüller bis zum Schluß auf! Beginnen wir also mit TEMPEST: Dieses Spiel ist die Adaption eines sehr bekannten Spielhallenautomaten und erregte seinerzeit Aufsehen durch seine fantastische Umsetzung auf die Homecomputer. Wenn auch der Sound nicht unbedingt als gut zu bezeichnen ist, so hat ELECTRIC DREAMS in puncto Spielgeschehen und Ablauf ein Programm produziert, das man zu den besseren unter den Weltraum-Actionspielen rechnen kann. Hervorzuheben ist besonders die überaus schnelle und flimmerfreie Vektorgrafik.
Fahren wir fort mit THE WAY OF THE EXPLODING FIST, dem Karate-Klassiker von MELBOURNE HOUSE. Auch heute noch dürfte dieses Spiel in seinem Genre unübertroffen sein (wenn wir *International Karate* einmal ausnehmen), auch - oder gerade - nicht von seinem Nachfolger *Fist II*. Bei sehr guten Grafiken und hervorragender Animation macht es schon einen Heidenspaß, sich im Kampf Mann gegen Mann bis zum Schwarzen Gürtel durchzukämpfen. Im wahren Sinn des Wortes: Ein echter Klopper!
The next one: TRAP DOOR. Das Spiel, mit dem PIRANHA einen großen Schlag landen konnte. Die gute Grafik und Animation, verbunden mit dem originellen und lustigen Geschehen machten TRAP DOOR zu einem rundum gelungenen Game. Die zentrale Figur ist ein ulkiger, kleiner Wicht, der die vielfältigen Wünsche seines mächtigen Herrn zu erfüllen hat. Daß dies nicht immer ganz einfach ist, liegt wohl auf der Hand, und so ist für einen turbulenten Handlungsablauf gesorgt.

Eines der Top-Programme auf FIVE STAR GAMES Vol. 4: Firelord von Hewson.

Der Nächste im Bunde ist ALIENS, wiederum von ELECTRIC DREAMS produziert, das Spiel zum gleichnamigen Steven-Spieberg-Film. Von der Handlung her eng an den Science-Fiction-Thriller angelehnt, wartet das Programm mit über 250 Räumen auf, die man nach Möglichkeit alle erforschen sollte. Dies bedeutet einerseits, daß das Spiel sicher nicht so bald langweilig wird, andererseits aber auch, daß mal wieder eifrig Pläne gezeichnet werden dürfen. Das Richtige sowohl für Baller-Freaks wie auch für Freunde von strategisch „angehauchten" Spielen.
Weiter geht's mit FIRELORD, das aus dem Hause HEWSON CONSULTANTS stammt. Hier schlüpfen Sie in die Gestalt des tapferen Sir Galaheart und müssen versuchen, Ihr Volk von der Unterdrückung durch eine böse Königin zu befreien. Programmiert wurde FIRELORD von Steve Crow, der für seine Programme bereits den in England sehr begehrten „Goldenen Joystick" verliehen bekam. Auch hier hat er einmal mehr seine herausragenden Fähigkeiten unter Beweis gestellt, denn FIRLORD ist ein Programm mit erstklassigen, sehr detaillierten Grafiken.
STRIKE FORCE HARRIER, der Flugsimulator von MIRRORSOFT, dürfte wohl inzwischen jedem ein Begriff sein. Ohne zu übertreiben, kann man wohl sagen, daß dieses Programm in seiner Preisklasse seinesgleichen sucht. Mit seinen überdurchschnittlich guten Grafiken und seinem ungeheuer „echten Flugverhalten" erreicht das Spiel eine schon fast beängstigende Realitätsnähe. Für Fans von Flugsimulatoren, denen *SubLogic's Flight Simulator II* zu teuer ist, ein absolutes Muß!
Kommen wir zum letzten Programm der Kompilation: TAU CETI. Muß man dazu noch etwas sagen? Vielleicht soviel: Mit diesem Spiel leitete CRL eine neue Ära in der Entwicklung der Computersoftware ein. TAU CETI's Grafiken waren zum Zeitpunkt seines Erscheinens (ein etwas wehmütiger Blick zurück: Wir berichteten über das Programm in der allerallerersten ASM, der Ausgabe 3/86) geradezu bahnbrechend, wurden später oft kopiert, aber nur von wenigen Programmen erreicht. TAU CETI ist ein im Weltraum angesiedeltes Spiel, das man als eine Kombination aus Action- und Strategieelementen bezeichnen kann. Auch heute noch kann TAU CETI mit den meisten aktuellen Programmen jederzeit mithalten. Wer es noch nicht hat, sollte nicht zögern, es sich zu besorgen.
Fazit: Sieben Spiele, zum Teil Spitzenprodukte, zum Preis von einem - da kann man doch wirklich nichts falsch machen! Hinzu kommt, daß man bei einigen der Programme inzwischen Probleme haben dürfte, sie überhaupt noch im Handel zu bekommen. Auch für die User, die schon das ein oder andere Spiel der Kompilation besitzten, ist daher der Kauf des Samplers immer noch rentabel.

★★★★★★★★★★★★★★

Fünf minus drei: Der „Kompi-Flop"

Programm: Live Ammo, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England.
Was in England zieht, ist in Deutschland noch längst nicht gut. Diese bittere Erfahrung wird **OCEAN** wohl mit seiner neuesten Kompilation **LIVE AMMO** machen müssen, denn auf der aus fünf Programmen bestehenden Sammlung sind nicht weniger als drei indizierte Spiele vertreten. Da wir die von der Bundesprüfstelle mit dem Prädikat „jugendgefährdend" etikettierten Programme nicht namentlich nennen dürfen, fahren wir also rasch mit den beiden anderen Spielen fort.
Da wäre zum einen TOP GUN, ein actionbetonter Flugzeugsimulator, der außer einem sehr guten Sound keinerlei Höhepunkte bietet. THE GREAT ESCAPE, letztes auf der Kompilation vertretenes Programm, entführt den Spieler in ein Kriegsgefangenenlager des Jahres 1942, aus dem es zu entfliehen gilt. Die Grafik geht voll in Ordnung, der Background des Spiels ist jedoch an Geschmacklosigkeit kaum zu überbieten - der BPS Wege sind unergründlich!
Wie auch immer, es ist zu erwarten, daß OCEAN mit seiner Kompilation hierzulande wohl nicht das große Geschäft machen wird. Seine „Zweifünftel-Parität" dürfte sich zum „Kompi-Flop" des Jahres entwickeln!

Natürlich kann aufgrund der großen Zahl der Spiele keine Einzelbewertung erfolgen, daher habe ich mich zu einer Gesamtnote entschlossen (Höchstnote ist wie üblich die „12")

Die Kompilation LIVE AMMO konnte wegen der drei indizierten Programme nicht bewertet werden.

Commodore 64 Variety Pack	1	Five Star Games	10
Lucasfilm Games	7	The Elite Collection	11
Power Pack	8	Solid Gold	12

Ein Bericht von Bernd Zimmermann

★ Ohne Skrupel

Programm: Scruples, **System:** Spectrum 48K (getestet), Spectrum 128K/+2, Spectrum +3, Atari ST, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 49 DM (Disk.), Hersteller: Leisure Genius, London, England, **Muster von:** Virgin Games, London, England.

Als die erste große Spielewelle für die populären Heimcomputer zu rollen begann, waren einige Pessimisten davon überzeugt, daß die guten, alten Brettspiele wohl keine Marktchancen mehr haben könnten. Mittlerweile hat sich jedoch gezeigt, daß die Brettspiele mit neuen, kreativen Ideen nach wie vor ihren festen Platz in der Spieleszene haben. Die Softwarehersteller haben dies erkannt und setzten in letzter Zeit einige berühmte Brettspiele (wie z.B. *Trivial Pursuit*) auf die verschiedensten Computersysteme um. Das neueste Game dieser „Gattung" liegt nun vom Denkspiel-Label **LEISURE GENIUS** (ein Ableger der **VIRGIN GAMES**) vor und trägt den Titel **SCRUPLES.** Einige von Euch werden das Spiel vielleicht schon zu Hause im Schrank stehen haben, denn es gibt bereits eine deutsche Version dieses kanadischen Bestsellers, die selbstverständlich den Namen „Skrupel" hat.

Der Titel deutet eigentlich schon an, daß es in diesem Game um einige ziemlich delikate Aufgaben geht. Ziel des Spiels ist es nämlich, seinen maximal 9 Mitspielern (wahlweise computerisiert oder menschlich) recht peinliche Fragen zu stellen und ihre Antworten zu erraten. Eine der harmloseren Fragen wäre da z.B., ob man für viel Geld Nacktfotos für diverse Magazine von sich machen lassen würde. Um sich solchen Problemen stellen zu können, erhält jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Fragekarten (im Spiel heißen sie „Dilemma-Karten"). Davon kann sich der Frager eine aussuchen und die betreffende Frage dann einem beliebigen Mitspieler stellen, von dem er glaubt, daß dieser die Frage so beantwortet, wie sie auf der Antwortkarte des Fragers angegeben ist. Auf der Antwortkarte, von der jeder vor Spielbeginn eine zugeteilt bekommt, steht entweder „Ja", „Nein" oder „Es kommt darauf an". Stimmt die Annahme mit der tatsächlichen Antwort überein, darf der Frager die Fragen- und die Antwortkarte ablegen und erhält eine neue Antwortkarte. Gibt es keine Übereinstimmung, so gibt's noch eine Fragenkarte vom Stapel dazu. Gewonnen hat nämlich der, der zuerst alle seine Fragenkarten losgeworden ist, und das ist wahrlich kein leichtes Unterfangen. Damit man nun nicht nur auf Treu und Glauben angewiesen ist, gibt es die Variante, die Antwort des Befragten anzuzweifeln. Und das geht so: Man wählt eine andere Antwort als die aus, die man auf seiner Karte hatte, und entscheidet sich zudem für einen der vier vorgegebenen Gründe, die auf dem Bildschirm erscheinen (übrigens: Das Programm verfügt über insgesamt 2750 Begründungen und 230 Fragen). Dann stimmen die anderen Mitspieler ab, wem sie eher glauben schenken. Der Verlierer der Abstimmung, also entweder der Frager oder der Befragte, bekommt eine beliebige Fragenkarte des Gewinners. Dann geht das Spiel an den nächsten in der Runde.

Bis zu diesem Punkt entspricht SCRUPLES haargenau der Brettversion. Allerdings besitzt die Computerfassung noch ein paar zusätzliche Features, die einer Anmerkung bedürfen und bei dem Brettspiel wohl auch schwer realisierbar gewesen wären. Vor Spielbeginn sucht man sich nämlich anhand eines scrollenden Filmbandes die Gesichter aus, die der Computer steuern soll. Hat man ein Gesicht angewählt, so ist keine Korrektur mehr möglich, der betreffende Charakter wird angezeigt und als Mitspieler aufgenommen. Leute mit Sonnenbrillen sind da recht dubiose Burschen, junge Typen mit einem Lächeln auf dem Gesicht haben eher eine pubertäre Milchbubi-Natur. Ganz spannend wird's aber dann, wenn ein menschlicher Spieler auf den Plan tritt. Dann nämlich geht's nach der Eingabe des Namens darum, den Charakter anhand 12 verschiedener Kriterien eines Psychogramms festzulegen. Bei einer beliebigen Wertung von -5 bis +5 müssen die Punkte Prinzipien, berufliche und private Integrität, Ehrlichkeit, Familie, Partner, Freunde, Interesse, Menschlichkeit, Gier, Scheue und Ehre eingestellt werden. Das Interessante daran: Gibt es innerhalb der einzelnen Angaben Widersprüche, so justiert der Computer das Charakterbild automatisch auf die „richtigen" Werte (keine Chance für Aussteiger...) und gibt dann auch noch fünf Gesichter aus, die „seiner Meinung nach" am besten zu diesem Charakter passen. In der Redaktion gab es erstaunte Gesichter, als unser Test-Kaninchen Otti nach Eingabe seiner Daten ein Gesicht zur Auswahl bekam, das ihm verdammt ähnlich sah! Damit nicht genug: Geraten die Computerspieler während des Games in Bedrängnis, fangen sie des öfteren an zu bluffen. Da sollte man aufpassen und die Zweifel-Option des öfteren gebrauchen!

»SCRUPLES ist wirklich faszinierend!«

ASM HIT

Der Hammer geschieht aber dann nach Beendigung eines Spieles: Der Computer zeigt den menschlichen Spielern ihr originales Psychogramm und gibt daneben ein korrigiertes aus, das als Basis das Verhalten der Spieler auf die Fragen hat. Mit dieser Statistik können erstaunliche Tatsachen ans Licht kommen!

Überhaupt konnte SCRUPLES durch die hochklassigen Spieltechniken begeistern, denn der Computer spielt stark und hat einiges an Strategien drauf. Hinzu kommt die phantastische Möglichkeit, quasi spielerisch das eigene Ego zu ergründen oder Schwachstellen bei anderen Spielern aufzudecken. Dieses Spielprinzip ist eine tolle Mischung aus Quiz, Psychoanalyse und purer Schadenfreude und damit absolut nicht für Leute geeignet, die sich leicht verletzen lassen (wartet bloß auf die Bemerkungen des Computers...). Einen Wermuthstropfen gibt es aber doch: Das Programm bewertet die Charaktere teilweise ziemlich klischeehaft, und das vor allen Dingen dann, wenn man für die Kriterien Freundschaft, Partnerschaft und Familie hohe Punktzahlen vergibt. In diesen Fällen gibt der Computer nämlich zu 70 Prozent Frauengesichter zur Auswahl. Dürfen denn Männer keine Gefühle zeigen?

Trotzdem: SCRUPLES ist ein überaus witziges und originelles Spiel, das seinesgleichen sucht und gerade durch die zusätzlichen Features eine vollauf gelungene Computer-Konvertierung darstellt. Wer Interesse an skurrilen Spielkonzepten hat, keine abgelutschten Ballerspiele mehr sehen mag oder einfach mal was Neues sehen will, der sollte die Kohle für das Programm unbedingt locker machen! SCRUPLES ist wirklich faszinierend! *philipp*

Grafik	**9**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**11**

★ Spieglein, Spieglein an der Wand . . .

Programm: Deflektor, **System:** Spectrum, C-64 (beide getestet), Schneider CPC, Atari ST, **Preis:** C-64 (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Atari ST ca. 65 Mark; Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** [1] (Spectrum) [15] (C-64).

Ein Spiel, in dem es keine Helden und keine Feinde gibt? „Das ist fast unmöglich", werden Sie sagen. Und selbst wenn, dann dürfte es sich wohl um ein langweiliges Spiel handeln. Weit gefehlt! Das englische Softwarehouse **GREMLIN GRAPHICS** ließ sich von den Programmierern von **VORTEX** ein Superspiel „zaubern". Da es keine Helden und Gegner gibt, fehlt auch eine Hintergrundstory, die den Spieler auf seine Aufgabe „vorbereiten" soll. Der Sinn des Spiels ist schnell erklärt: Ein Laser muß mittels mehrerer Spiegel so umgelenkt werden, daß er graufarbige Zellen zerstört. Danach soll der Strahl in einen Empfänger zurückgeleitet werden. Hmmmm, hört sich ja recht einfach an, aber **DEFLEKTOR** hat es in sich! Es gibt insgesamt 60 verschiedene Levels, jedes davon mit immer trickreicheren Hindernissen. Ich selbst bin bei dem Test nur bis Level 9 gekommen (bei einem Score von ca. 65.000), aber Übung macht den Meister!

Die Hindernisse sehen wie folgt aus: Zunächst darf der Laserstrahl nicht wieder in die gleiche Richtung zurückreflektiert werden, es ensteht eine sogenannte Overload-Situation. Wird der Strahl dann nicht sofort umgelenkt und ist das Overload-Level überschritten, kommt ein ironischer Kommentar seitens des Computers (Boom Boom Boom), und man bekommt eines der drei Leben abgezogen. Derartige Situationen können auch auftreten, wenn der Laserstrahl zu lang ist oder wenn der Strahl auf eine Mine geführt wird. Nicht nur die Spiegel können den Strahl umlenken, es gibt auch Optiken (jeweils zweiteilig: In einem Teil wird der Laser gelenkt, aus dem anderen kommt er heraus) und Polarisierer (der Strahl wird in mehrere Richtungen geschickt).

Und dann gibt es auch noch die Gremlins, die im Screen umherschwirren, sich auf einem Spiegel niederlassen und diesen fortwährend drehen. Aber sie sind kein allzu großes Hindernis. Damit man sich als Anfänger erst einmal in Ruhe „einspielen" kann, gibt es einen Practice-Mode, in dem drei Level in verlangsamter Geschwindigkeit (die Energie des Lasers nimmt langsamer ab) vorkommen. Die Demo-Option zeigt nur die Levels. Vergessen sollte man nicht die tolle Titelmelodie. Die Spectrumversion ist eine Mehrkanalsimulation, die recht gut klingt. Leider gibt es keine 128K-Melodie (Faulpelze, diese Programmierer . . . .). Beim C-64 ist ein digitalisiertes Drum zu hören (scheint in Mode zu kommen). Während des Spiels ist außer einigen FX-Geräuschen nichts zu hören. Und die Grafik? Schwer zu beurteilen, denn DEFLEKTOR ist ein Strategiespiel, bei dem die Grafik eine untergeordnete Rolle spielt. Obwohl DEFLEKTOR grafikmäßig etwas über den Durchschnitt liegt, werden Grafik-Freaks enttäuscht sein. Aber Leute, die gerne und lange spielen wollen, werden hier auf ihre (ohnehin günstigen) Kosten kommen. Für mich ist DEFLEKTOR ein Superspiel zu einem Spottpreis. Zugreifen, solange der Vorrat reicht!

Stefan Swiergiel

Grafik	8
Sound	7
Handhabung	9
Technik/Strategie	11
Spielwert	11
Preis/Leistung	10

»Vorsicht: DEFLEKTOR kann süchtig machen!«

ASM HIT

LEVEL · 01 LIVES OVERLOAD SCORE 2040 COMPUTER ENERGY HIGH 50000

★ Kompliziert

Programm: Diplomacy, **System:** IBM PC, **Preis:** Ca. 75 DM, **Hersteller:** Leisure Genius, Virgin Games, London, GB, **Muster von:** Virgin.

Nach dem gleichnamigen Brettspiel, das ein Riesenknüller geworden ist, gibt es **DIPLOMACY** nun auch als Computerspiel auf dem IBM. Bei der Erstellung des Games hat sich die Herstellerfirma **VIRGIN GAMES** weitgehend an die Regeln des Originalspiels gehalten. Um den Spielspaß zu erhöhen, wurden noch einige zusätzliche Strategieelemente eingebaut.

Entsprechend der Anzahl der beteiligten Staaten kann das Game mit bis zu sieben Leuten gespielt werden. Man kann es aber auch allein gegen den Computer spielen. Dies kann man unter dem Menüpunkt C festlegen, mit dem man die verschiedenen Staaten auf die Spieler verteilt.

DIPLOMACY spielt vor dem Ersten Weltkrieg, genau gesagt im Jahre 1901. Die sieben Staaten Russland, Frankreich, England, Deutschland, Österreich-Ungarn, Italien und die Türkei streiten sich um die Macht in Europa. Jedes Spiel beginnt im Frühling; bis zum Herbst sollte man es geschafft haben, mindestens achtzehn Versorgungsstützpunkte besetzt zu halten. Um dies zu erreichen, stehen jedem Land Flotten und Armeen zur Verfügung, die im Verlauf des Spiels nach Belieben verschoben werden können. Zu Beginn des Spiels besitzt jedes Land drei solcher Versorgungszentren, Russland sogar vier.

Nach dem Laden des Spiels erscheint auf dem Bildschirm eine europäische Landkarte und rechts daneben das Secretary Menu. aus diesem Menü kann man die Grundbedingungen für das jeweilige Spiel auswählen. Zunächst wird die Zeit festgelegt: Pro Spieldurchgang hat man bis zu sechzig Minuten Zeit; dabei sind fünfzehn Minuten die zu spielende Mindestzeit. Anschließend drückt man auf C, um die Länder zu verteilen. Wenn man will, kann man das auch ganz dem Computer überlassen. Danach erscheint wieder das Grundmenü. Dort kann man durch Drücken des

COMPUTER Leisure Genius presents Diplomacy the exciting game of international intrigue IBM PC

Buchstaben A erste Verschiebungen der Standplätze von Armeen und Flotten erreichen. Wenn man beispielsweise eine Armee an einen anderen Ort bewegen will, drückt man zuerst auf A (army) und tippt dann die Abkürzung des entsprechenden Namens ein (PAR A-NOR bedeutet, daß eine Armee von Paris in die Normandie versetzt werden soll). Mit Hilfe des Pluszeichens auf der Tastatur schreibt man die Befehle, wobei immer ein Teil der Landkarte auf der linken Hälfte des Bildschirms sichtbar bleibt, so daß die Spieler sich besser orientieren können. Unter den Befehlen gibt es die Möglichkeit, mit dem Buchstaben C eine Flotte zu bewegen, und mit der Leertaste einen Angriff zu starten. Wenn man alle Befehle eingegeben hat und anschließend auf die Leertaste drückt, erfährt man die Ergebnisse und Rückzugsberichte seiner Strategie. Obwohl dieses Spiel sich in-

★ Auf Darwins Spuren

Programm: Eco, **System:** Atari St (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England

„Wahrscheinlich haben sich alle Lebensformen, die jemals auf diesem Planeten existierten, aus einer ursprünglichen Form entwickelt ..."
– Charles Darwin (The Origin of Species)

Auf diesem kurzen Ausschnitt der Selektionstheorie von Charles Darwin (1809-1882) basiert das neue Spiel **ECO** aus dem bekannten Hause **OCEAN**. Mit **ECO** versucht **OCEAN**, die komplexen Vorgänge der Evolutionsgeschichte dem Spieler näher zu bringen, indem dieser einfach in der ganzen Entwicklung der jeweilgen Welt (es gibt nämlich mehrere) „mitherumpfuschen" kann (wenn das mal gut geht). So eine Welt wird von den verschiedensten Lebewesen – angefangen von einfachen Pflanzen bis hin zu komplexen menschlichen Lebewesen – geprägt. Doch eines haben alle Lebensformen gemeinsam: Einen genetischen Code.

Das primäre Ziel des Spieles besteht nun darin, sich durch Änderung des Genmaterials von einer einfachen Lebensform zu einem komplexen Lebewesen zu entwickeln. Eine Veränderung der Gene kann der Spieler aber nur bei einer Vermehrung durchführen. Doch bevor es zu so einem „Geschlechtsakt" kommen kann, muß das Tier erst einmal wachsen und heranreifen, was durch eine Nahrungsaufnahme erreicht wird. Befindet man sich schließlich in einem reiferen Stadium (zuerst waren die Blumen und die Bienen .), sollte man sich schleunigst den richtigen Partner (anders wäre eine Fortpflanzung schllecht zu bewerkstelligen) suchen, um die nächste Generation zu „kreieren". Nun läßt sich der Gencode, der aus acht verschiedenen Genen besteht, verändern, so daß eine neue Lebensform in der nächsten Generation entsteht. Bei dem Modifikationsvorgang ist aber nur möglich, ein Gen zu verändern, das dann seine entgültige Form erhält. Nach der Genmanipulation schlüpft der Spieler dann in sein neu erschaffenes Wesen, das er wiederum zu Paarung bringen muß, um eine noch intelligentere Kreatur zu erschaffen ...

Es drohen natürlich allerlei Gefahren. Auf der einen Seite kann man ganz einfach den Hungertod sterben. Auf der andere Seite gibt es während des Spieles allerlei Gefahren, wie z.B. Tiere höheren Grades, die auf der Suche nach einem schnellen Imbiss sind oder einen ganz einfach zertrampeln.

Der Ort des Geschehens wird vor jedem Spielbeginn à la Zufallsprinzip aus mehreren Planeten ausgewählt, die sich durch verschiedene Populationen und Klimabedingungen ausweisen. Desweiteren entscheidet sich hier, welche Art von Insekt (die Palette reicht hier von fleischfressenden Krabbelviechern bis zu normalen Fliegen). Erst nach diesem Vorgang, der schon einige Zeit in Anspruch nimmt, gelangt man in das eigentlich Spiel. Die obere Bildschirmhälfte zeigt das Lebewesen des Spielers und die nähere Umgegend. Der Clou: Alle Lebewesen und die gesamte Landschaft wird mittels Vektorgrafik dargestellt, was sicherlich einer der Höhepunkte des Programmes ist. Darunter befindet sich ein Klimaanzeiger, ein Radar, der die Lebewesen in der Umgegend zeigt, eine Lebensanzeige und Icons, die zur Steuerung der Kreatur dienen.

Die Lebensanzeige besteht aus einem Totenschädel, dessen Höhe die noch zu erwartetende Lebenszeit angibt. Unter diesem Totenkopf lodern Flammen, die ihrerseits die bereits gelebte Zeitspanne wiedergeben. Erreichen die Flammen den Schädel, stirbt das vom Spieler gesteuerte Lebewesen. Mit Hilfe des Radars lassen sich auf einfache Weise eigene Artgenossen von fremden Lebewesen unterscheiden. Diese Option ist im Überlebenskampf einfach unerläßlich, da auch diese Kreaturen ihre Augen nicht überall haben können. Am wichtigsten sind aber (wie sollte es anders sein) die Steuerfunktionen, die via Maus angesteuert werden. Mit ihnen kann man sein Lebewesen über die Planetenoberfläche bewegen, wobei natürlich flugfähige Lebensformen auch fliegen können. Desweiteren existiert ein Nahrungsmittelicon, mit dessen Hilfe die Kreatur sich den Weg zur nächsten „Futterstelle" automatisch sucht. Auf dem Weg zum Futter sollte man allerdings immer den Radar im Blick haben und notfalls größeren Lebewesen zu entgehen, wenn man einen frühen Tod vermeiden will. Nach der Nahrungsaufnahme nimmt die Höhe des Totenkopfes zu, was ein Zeichen für eine längere Lebenszeit ist. Außerdem erscheint noch das Fortpflanzungsicon auf dem Bildschirm, das einen ähnlich wie das Nahrungsicon zu dem am nächsten gelegenen Partner führt und die eigentliche Fortpflanzung ermöglicht.

Wenn sich nun das Lebewesen eines Spielers fortpflanzt, erscheint anstelle des normalen Hauptbildschirmes das Gendesignermenü (schönes Wort). In einer Großaufnahme wird hier der aus acht Genen bestehende Gencode dargestellt. Um den Gencode sind drei verschiedene Ansichten des Nachkömmlings angeordnet, durch die sich Veränderungen bei den Manipulationen feststellen lassen. Bei jeder Fortpflanzung kann man sich nun jeweils ein Gen aussuchen, das man modifizieren möchte. Einige Gene haben nur unwichtige Funktionen, während andere den Nachkömmling auf drastische Weise verändern. Neben dem ausgewählten Gen erscheint dann auch ein Schlüssel, der dann in der nächsten Runde anzeigt, daß dieses Gen nicht mehr verändert werden kann. Zwischen einigen Genen bestehen auch Zusammenhänge, die der Spieler erst nach längerem Spiel herausfindet. Ziel der ganzen Spielerei ist es natürlich, ein höheres Lebewesen herzustellen, um sich immer mehr zu einer menschlichen Lebensform zu entwikkeln (schließlich will man sicher nicht als Mücke enden). Nach Beendigung der Genmanipulation beginnt der ganze Kreislauf wieder von vorn, da man nun mit neu kreierten Lebewesen agieren muß.

Sie sehen, daß diese Simulation, obwohl sie von der Steuerung her nicht sehr schwierig ist, von allerlei Komplexität zeugt. Vor allem die verschiedenen ja schier endlosen Lebensformen beeindrucken schon sehr, da sie auch grafisch sehr gut umgesetzt wurden. Die Vektorgrafik wies sich als relativ schnell und ruckelfrei aus, so daß es unter diesem Aspekt nichts zu kritisieren gibt. Doch ECO bietet weit aus mehr, als ich bisher verlauten ließ, da es, wie bei Simulationen üblich, den Rahmen dieses Berichtes sprengen würden, alles aufzuzählen. Diese Simulation zog mich jedenfalls einige Stunden in ihren Bann. Es macht einfach Spaß, in diesem „Spiel des Lebens" zu agieren, da es einfach endlose Möglichkeiten der Entfaltung zu geben scheint, es aber andererseits nicht schwer ist, in diesem Spiel voran zu kommen.

Mit ECO kommt meiner Meinung nach jeder Simulationsfan auf seine Kosten. Ein gelungener Einstieg von OCEAN in das „harte" Softwaregeschäft der 16-Bitter.

Torsten Blum

Grafik:	**9**
Handhabung:	**9**
Technik/Strategie:	**9**
Spielwert:	**10**
Preis/Leistung:	**8**

haltlich an die geschichtlichen Daten anlehnt, kann es sogar passieren, daß ein Spieler beispielsweise den Weltkrieg vermeiden kann. Das ist zwar unwahrscheinlich, jedoch läßt sich eine Menge am geschichtlichen Ablauf drehen.

DIPLOMACY ist ein interessantes Spiel, dem aber gewiß nur eingeschworene Strategiefans etwas abgewinnen können. Allein die ellenlange Anleitung zu studieren, erfordert schon ein hohes Maß an Beharrlichkeit. Wenn man allerdings endlich soweit ist, daß man mit den gegebenen Hinweisen geschickt umgehen kann, dann hält DIPLOMACY die Mitspieler schon für einige Zeit in Trab (zu Wasser und zu Lande).

Deshalb heißt mein abschließendes Urteil über DIPLOMACY: Strategisch wertvoll!

Astrid Ruuben

Grafik	**7**
Handhabung	**8**
Spielwert	**8**
Technik/Strategie	**9**
Preis/Leistung	**8**

Olympische Spiele – oder: Wenn die Götter streiten, bebt die Erde!

Programm: Power Play - The Game of the Gods, **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Arcana Software, 2 Clare Street, Bristol, Avon BS1 1XS, England, **Muster von:** 18.

„Alle Jahre wieder steigen die Götter zu uns herab, um uns zu strafen, uns wieder auf den Pfad der Tugend zu führen"! Dies glaubten die ollen Griechen. Was blieb Ihnen auch anderes übrig? Konnten sich die Jungs und Mädels das Wunder der Welt anders erklären, als sich die Naturgewalten personifiziert vorzustellen? Na, jedenfalls wurde dem Volk glauben gemacht, die „himmlische, olympische Gesellschaft" feiere so manche Party, um sich die Langeweile zu vertreiben. Nun hat eine britische Software-Firma sich was einfallen lassen: Man nehme ein farbiges Schachbrett (den Tempel des Apollo), stelle vier Mal vier Typen darauf und lasse sich diese gegenseitig in den Hades jagen. Das Ganze findet im Olymp, dem Sitz der Götter in der griechischen Mythologie, statt. Die „Olympischen Spiele", ein Action-Quiz (mal wieder eine neue Game-Bezeichnung!), können beginnen! Der Name: **POWER PLAY - THE GAME OF THE GODS.** Der Hersteller: **ARCANA SOFTWARE.**

Gleich vorweg: Die Idee ist genial, die Grafik ausgezeichnet, die Animation der Figuren gelungen, der Sound effektreich (Getöse würde auch nur die Konzentration stören!), die Ausführung dagegen teilweise mangelhaft. Vor allem bei den Fragen (in Deutsch) und Antworten hapert es gewaltig. Hier „irrten die Götter". Doch dazu in wenigen Minuten mehr!

Zunächst beschreibe ich Euch, was die göttlichen Daten mir verrieten: Disk 1 (ST) zeigte mir ein Filmvorspann, den ich mit ESC schnell abbrechen konnte. War eh unwichtig, ob ich nun weiß, wer die englischen, französischen, deutschen oder spanischen Fragen erstellt hat, zumal immer sich nur eine Version (in meinem Fall die deutsche) auf Disk 2 befindet. Man wähle nun, ob man ins Spiel oder in den Compiler (Fragen und Antworten können selbst verfaßt werden) möchte. Hat man sich fürs Quizzen entschieden, wird nun die Anzahl der Spieler und der Schwierigkeitsgrad (beispielweise „1" für 10 Sekunden Bedenkzeit, „4" für 2,5 Sek. Zeit für die Beantwortung) eingegeben. Jetzt ist es möglich, sich eine Götter-Familie auszusuchen und sich um die Sticks oder Mäuse zu kloppen, da derjenige, der auf der Tastatur-Steuerung „sitzenbleibt", bei der Beantwortung der Fragen reaktionszeitmäßig etwas ins Hintertreffen gerät.

So und nun möchte ich Euch die Mitglieder der einzelnen Halb- und Voll-Götter-Clans vorstellen: Es kommt nun darauf an, wieviele Mitstreiter sich verdingen wollen (bis zu vier können teilnehmen). Im ersten Bilder-Menü erkennen wir eine Ahnengalerie, bestehend aus Apollo, Hermes, Hecate und Aphrodite. Der Spieler/die Spielerin sucht sich einen Kopf aus, und das wars auch schon, denn nun erscheint ein Schachbrett, auf das der Spieler von rechts oben nach unten schaut (der gängigsten Form von „Soft-3D"). Eure Familien-Mitglieder findet Ihr nun an den jeweiligen Endpunkten des Bretts wieder. Das Spiel beginnt! Die Spieler entscheiden nun per Stick, Klick oder „Space", welche Person der Sippe (sehen alle noch wie eineiige Vierlinge aus) den Schritt nach vorn wagt. Es erscheint nun, gemäß dem Feld, auf dem man steht, eine Frage, die es schnell zu beantworten gilt. Die Antworten sind vorgegeben; es sind deren vier, die per Maus, Stick oder Cursor-Tasten einfach angewählt werden (sie stehen in Kompaß-Stellung: oben, unten, rechts und links). Antwortet man falsch, gar nicht oder ist über der Zeit, so ist der nächste an der Reihe. Hat man es richtig gemacht, darf man mit der gewählten Person ein Feld vorrücken.

Die Farben der Felder stehen für folgende Wissensgebiete: Blau = Allgemeinwissen; Rot = Sport & Freizeit; Grün = Wissenschaft & Technik und Gelb = Geschichte & Erdkunde. Es gibt auch weiße Felder. Diese ermöglichen einen „Beam-Sprung" zu einem anderen, ebenfalls weißen Feld. Dies kann von Nutzen sein, wenn man sich entweder aus dem Staub machen oder einen weit entfernten Mitstreiter herausfordern will. A propos „Herausforderung": Dies ist und muß das Ziel der ganzen Angelegenheit sein. Um eine solche kommt man nicht herum, will man als Klügster aller Götter aus dem Spiel hervorgehen. und das geht so: Sich dem Feinde nähern und beim Vorrücken das Feld beanspruchen, welches von der Figur des Mitspielers „besetzt" ist. Nun wird's dramatisch: Beide Kontrahenten finden sich, je nach Lage der Dinge, in einer merkwürdigen Umgebung wieder (auf den Stufen der Akropolis; im Hades oder bei Justitia). Jetzt kommt es darauf an: Wer schneller und richtig antwortet (hängt stark vom Steuerungs-Medium ab), erhält den Zuschlag. Dabei sollte man die Stärke-Punkte (jeweils unter dem Kämpfer) beachten: Je mehr man davon gesammelt hat (hängt wiederum von der erfolgreichen Beantwortung der „Einzelfragen" und der „Persönlichkeit" ab), desto mehr Chancen hat man, den Kontrahenten ins Reich der Toten zu verbannen.

Stichwort „Persönlichkeit": Jedes Mitglied der Familie kann „mutieren". Voraussetzung dafür ist eine Mindestpunktzahl von 25. Das Programm fragt: „Mutieren?" Bejahen kann man dies mit SPACE, linker Maustaste oder Feuerknopf. Der Vorteil der Mutation: Man steigt zum nächst höheren, stärkeren Kämpfer auf (grafisch übrigens toll gelöst!!!). Mehr noch: Verliert man eine Herausforderung, so stirbt man nicht „vollends" - man wird nur „zurückgestuft" und taucht auf demselben Feld wieder auf...

So nach und nach verschwinden also die Jungs und Mädel von der Bildfläche. Derjenige, der als Letzter übrigbleibt, bekommt zum guten Schluß von Zeus (in Englisch???) einen weisen Satz an die Birne geschleudert, der da lautet: „Zumindest für diese Spielrunde bist Du der Klügste aller Götter!" Und nun lasse ich die Katze aus dem Sack. Wie sieht's mit der Darstellung, dem Fragenkomplex und der Steuerung aus?

Darstellung: Grafisch gesehen gehört POWER PLAY - THE GAME OF THE GODS zu den ausgereiftesten Programmen, die auf dem ST & Amiga bisher erschienen sind. Die Animation der einzelnen Charaktere ist sehr nett, äußerst hübsch. Es wird hier ein Programm präsentiert, das viel Freude bereiten würde, wären da nicht die teilweise unrichtigen Fragen und Antworten und eine fehlerhafte deutsche Grammatik. Womit wir schon beim Punkt **Fragenkomplex und deutscher Bildschirm-Text** wären. Diese

bestehen aus Sachen, die zum „göttlichen Himmel stinken". Was nützt eine hervorragende Idee, eine ausgezeichnete Präsentation und eine sehr hohe Motivation, wenn ausgerechnet der wichtigste Teil, Frage- und Antwort-Spiel, von Fehlern nur so wimmelt. Beispiele: Da wird doch wirklich gefragt: „Wo fanden die Olympischen Spiele 1977 statt?" Mal ganz davon abgesehen, daß es Winter- und Sommerspiele gibt, irrten sich die Götter des Olymp ausgerechnet bei einer „olympischen" Frage. Vielleicht haben die ollen Griechen nur noch ihre alten Spiele (von 776 v. Chr. bis 394 n. Chr.) im Gedächtnis. Hallo, Ihr da oben! Es gibt die Spiele der Neuzeit, die alle vier Jahre seit 1896 ausgetragen werden. Also muß nach den Spielen 1976 gefragt werden, klar? Ein weiterer Fehler lag wohl mehr bei der Zuordnung der Antworten: Hannibal **nicht Hadrian** überquerte mit seinen Söldnern und Elefanten die Alpen. Übrigens: So an die 2000 Fragen sollen sich im Speicher befinden. Merkwürdig dann nur, daß sich manche Fragen schon nach wenigen Minuten wiederholen! Fairerweise muß aber angemerkt werden, daß der Lern-Effekt, falls die Antworten richtig vorgegeben werden, recht hoch sein kann. Die Fragen haben's manchmal ganz schön in sich; die Qualität ist durchaus als „gut" zu bezeichnen. Ein anderer Punkt ist die Umsetzung ins Deutsche. Vieles wurde falsch auf den Screen gebracht. Allen voran die Meldungen „inkorekt" und „korekt" (beim nächsten Mal etwas mehr Mühe geben, gelle?).

Welches ist kein Abba Hit?

Eagle
Dancing Queen Night Fever
Summer Night City

Steuerung: Ein heikles, aber nicht unlösbares Problem. Für alle, denen das „Mausen" oder die „Sticky Fingers" nichts ausmachen, gibt es keine größeren Schwierigkeiten. Den Keyboardlern muß ich allerdings zurufen: „Haut in die Tasten", und das schnell! Da heißt es, die Cursor-Tasten rasch in den Griff zu bekommen, um der Stick-Bewegung oder Maus-Klickerei zuvor zu kommen! Beiden Einzelfragen sieht die Tasten-Belegung so aus: „8"= zurück. „2"=vorwärts. „4"= links. „6"=rechts. „7"=zurück links. „3"=vorwärts rechts. „1"= vorwärts links und „9"=zurück rechts. Dann übt mal fleißig!

Schlußwort: Die Programmierer hätten sich bei der Erstellung der „Olympischen Spiele" vielleicht eine „Olympiade" mehr Zeit lassen sollen, damit der User auf das Programm einen „Olympischen Eid" hätte schwören können. So aber bekommt er „Olympische Ringe" unter die tränenden Augen, wenn er auf einige Fehler stößt und wird wahrlich keinen „Olympischen Rekord" erzielen. Oh Zeus, gib uns Kraft! Und: Laß das POWER PLAY wieder zurück in die Werkstatt gehen. Die Idee war ja sehr gut, die Präsentation des Wesentlichen mangelhaft!

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**gute Effekte**
Spielwert	**10**
Präsentation	**10**
Konzeption	**5**
Preis/ Leistung	**in der Form: 7**

Und was sagt **Martina** dazu? Daß zum Teil Fragen und Antworten falsch vorgegeben sind, ist natürlich ein Hammer, der den Spielspaß ungemein sinken läßt. Das Konzept ist allerdings einmalig, da ein Quiz selten so spannend und „stressig" ist. Das liegt vor allem an den paar Sekunden Zeit, die man nur zum Beantworten einer Frage zur Verfügung hat. Das hat allerdings erhebliche „Auswirkungen" auf den Lerneffekt. Der sinkt nämlich gegen null, da bei Falschbeantwortung die richtige Antwort nicht „nachgereicht" wird (nach dem Motto: dumm geboren und nichts dazugelernt). Auch die Fragen, die man richtig beantwortet hat, sind durch die enorme Wettbewerbssituation im Nu aus dem Kurzzeitgedächtnis wieder verschwunden. Das ist wirklich schade. Wären diese Mankos nicht, das Game hätte ein Spiel für die Götter werden können. So ist POWER PLAY wohl eher als mißlungener Versuch anzusehen.

Roadwar – der zweite Akt

Programm: Roadwar Europe, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** SSI, **Muster von:** Fa. Peter Stamm, 5630 Remscheid.

Europa ist verwüstet durch einen großen biologisch/nuklearen Krieg, es herrscht wieder einmal das Faustrecht. Der überausgefährliche Terrorist „Wunatolah Toumeini" (wer mag das wohl sein?) ist in den Besitz von nuklearen Sprengsätzen gelangt und versucht nun, die UN zu erpressen. Einer der Sprengsätze wurde zur Bekräftigung der Forderungen bereits gezündet. Die UN-Delegationen sind ziemlich ratlos (wie im wirklichen Leben) zumal der allseits beliebte Präsident (ach ja?) entführt wurde. Nun schlägt Ihre Stunde. Sie führen eine Gruppe von trainierten Männern in speziell präparierten Fahrzeugen durch das verwüstete Europa. Sie müssen die verborgenen Nuklearsprengsätze aufspüren und entschärfen. Versuchen Sie Anhaltspunkte zu finden, wo sich die Hauptquartiere der Terroristen befinden. Greifen Sie sich die Führer der Terroristen, denn Sie sind die Hoffnung von Europa (nach einem Nuklearkrieg noch Hoffnung?, diese Optimisten, Anm. des Säddsers).

Dies ist die ziemlich düstere Hintergrundstory zum neuesten Wargame von **SSI, ROADWAR EUROPE.** Doch bevor die Jungs nun dem fiesen Wunatolah an die Wäsche gehen können, heißt es zunächst mal sich durch umfangreiche Menüs zu kämpfen. Als erstes müssen bis zu sechs Fahrzeuge aus einer Vielzahl von Grundtypen ausgesucht werden, dann können deren Abmessungen, Ausrüstung usw. individuell verändert werden. 15.000 Konstruktionspunkte können hier verpraßt werden. Nun muß die Mannschaft zusammengestellt werden, sowie deren Ausrüstung und Versorgung. Dies ist entscheidend für die Effektivität der Truppe und deren Kampfkraft.

Jetzt geht's aber los. Auf der Karte markieren wir zunächst mittels Maus unseren ersten Zielpunkt. Nach wenigen Metern werden wir schon von den ersten Mieslingen attackiert. Drei verschiedene Möglichkeiten habe ich nun zur Wahl, um den Kampf zu gewinnen (dachte ich): den abstrakten, den schnellen und den taktischen Mode. Laut Anleitung brauche ich hier keinerlei taktische Auswahl zu treffen, der Ausgang des Kampfes wird bestimmt durch die Menge der Fahrzeuge und die Qualität der Crew auf jeder Seite. Also drauf! Damit war das erste Spiel beendet, wir wurden in Grund und Boden gerammt. Im Laufe diverser neuer Versuche stellte es sich als hilfreich heraus, den Spielstand zwischenzuspeichern. Man erspart sich damit die Mühe, immer wieder ganz von vorn anfangen zu müssen. Es gibt jede Menge Figuren, mit denen man sich herumschlagen muß: Roadgangs, Rowdys, Soldaten, Home Guards, Terroristen, Bürokraten, ja sogar Kanibalen und Mutanten. Die gestellte Aufgabe ist also nicht einfach, eine Unzahl von Faktoren beeinflussen das Spielgeschehen: verschiedenste Geländeformationen wie Sumpf, Wälder und Gebirge erschweren die Fortbewegung. Die Versorgung der Truppe mit Nahrungsmitteln, Treibstoff, Waffen usw. muß sorgfältig geplant werden, sogar die Jahreszeit muß in die Planung mit einbezogen werden. Eine geschätzte Spieldauer von 40 Stunden aufwärts spricht da wohl für sich. Der Anfänger tut gut daran, sich zunächst der auf der Diskette schon enthaltenen, fertig ausgerüsteten Crew zu bedienen, der Frust wird sich so in Grenzen halten.

Grafisch ist das Spiel besser als vergleichbare Games dieses Genres, die Kommandos zur Steuerung des Spieles sind über Pull Down Menüs anwählbar, und das Spielfeld zeichnet sich durch Detailreichtum aus. Jedoch wird bei weitem nicht die Klasse von z.B. „Phantasie III" erreicht. Überhaupt tut sich gegenüber dem Vorläufer Roadwar 2000 absolut nichts neues, man kann sogar die Crew aus Roadwar 2000 übernehmen. Jeder, der wenigstens kleine Actionsequenzen oder mal abwechslungsreichere Grafiken erwartet, wird enttäuscht sein, auch die Story ist wohl ziemlich ausgetreten (getretener Quark wird breit, nicht stark). User, die mit der englischen Sprache auf Kriegsfuß stehen, werden mit der relativ komplizierten Anleitung ihre Schwierigkeiten haben. Der Langenscheidt neben dem Computer läßt Spielspaß garnicht richtig aufkommen. Fazit: Einen Spielwert hat dieses Game wohl nur für eingefleischte Wargames-Freaks, obwohl (gähn) es gibt bessere, zumal zu diesem Preis.

Michael Kohl

Grafik	**6**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**6**
Preis/Leistung	**6**

ASM HIT

Name: In 80 days around the world

System: C64
Hersteller: Rainbow Arts
Vertrieb: Rushware

Spaß:	●●●●●●●●●●
Grafik:	●●●●●●●●●
Sound:	●●●●●●●●●●
Idee:	●●●●●●●●●●
Schwierigkeit:	●●●●●●●●●

RUN 12/87

★ Piloten-Ausbildung auf dem IBM

Programm: Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, **System:** IBM PC (getestet), Amiga, C-64, Atari ST, Spectrum, Schneider, **Preis:** Ca. 65,- DM, **Muster von:** Electronic Arts, England.

An diesem Test kommt man einfach nicht vorbei! Obwohl **CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER** von **ELECTRONIC ARTS** schon etwas älter ist, hat mir die IBM PC-Version so gut gefallen, daß dieser Test einfach noch mit rein mußte! Außerdem sind Klassiker sowieso nicht an Erscheinungsdaten gebunden. Mein erster Eindruck nach gut zwei Stunden war, daß das Programm schon zu Lebzeiten eine Legende, mindestens aber ein neuer, gehobener Standard für weitere Flugsimulationen sein wird. Hier werden einfach neue Maßstäbe gesetzt! Nach etlichen Flugsimulatoren, die ich schon gesehen hatte, war ich von CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER doch sehr positiv überrascht. Auch wenn ich denke, daß bei den Heimcomputer-Versionen starke Abstriche in der Qualität des Programmes gemacht werden müssen, so weiß ich schon jetzt, daß dieses Programm zumindest auf dem IBM PC ein echter Knüller wird. Sie können es zwar schon jetzt kaufen, ohne den Test zu lesen, aber es schadet nicht, wenn sie trotzdem nicht weiterblättern, sondern weiterlesen.

Chuck Yeager begrüßt Sie auf dem Titelbild freundlich grinsend vor seinem Flugzeug stehend und zeigt Ihnen alle Möglichkeiten, die Sie noch vor sich haben. Ein Blick in die Anleitung läßt die echte Piloten-Mentalität erkennen. So sagt Chuck Yeager: „Viele Leute denken, daß sie das Flugzeug fliegen. Das stimmt so nicht - das Flugzeug fliegt allein, es tut bloß das, was Du mit ihm machst!". Das sagt seiner Meinung nach alles über das Fliegen eines Flugzeugs aus. Er muß es ja wissen. Aber es kommen noch mehr von seinen Weisheiten. Nach dem Durchwälzen der 50seitigen Anleitung fühlt man sich in sämtliche Geheimnisse des Fliegens eingeweiht. Nicht nur das Fliegen wird erklärt, sondern auch das Flugzeug und seine Eigenschaften sowie das Kunstfliegen. Die Anfänger kommen um die Anleitung auf keinen Fall herum!

»Das Programm ist schon zu 'Lebzeiten' zu einer Legende geworden!«

Die Profis suchen sich stattdessen schon mal eine Option aus dem Menü heraus. Geboten werden ein Demo, ein Testflug, Formationsfliegen, ein Flugzeugrennen sowie eine Einführung ins Fliegen. Das aufgerufene Demo zeigt, was der Flugsimulator alles kann. Dabei ist die Geschwindigkeit des Programmes nicht zu verachten. Was fällt noch auf? Allerlei Objekte tummeln sich da auf dem Boden: Pyramiden, Häuser, Garagen und vieles mehr. Und das alles in ausgefüllter und schattierter Vektorgrafik, super! Dazu kommt, daß die Geschwindigkeit keineswegs darunter leidet. Was will man mehr? Die Grafiknote steht schon fest, obwohl noch Besseres auf mich zukommt.

Nach soviel passiver Teilnahme am Geschehen will ich's nun selbst auch einmal probieren. Dazu suche ich mir eins der 14 (vierzehn!) angebotenen Flugzeuge aus. Da hat man die Qual der Wahl, denn neben elf „echten" FLugzeugen stehen noch drei Versuchsflugzeuge zur Verfügung. Ein Blick in die Anleitung gibt mir einige technische Daten über alle Flugzeuge sowie einige Kommentare von Chuck Yeager. Nur bei den Versuchsflugzeugen suche ich Angaben über Flughöhe und Geschwindigkeit vergebens. Tja, da werde ich wohl den Testpiloten spielen dürfen. Den ersten Versuch mache ich mit einer noch gut erhaltenen Spitfire, das Flugverhalten kenne ich ja ein bißchen. Die Anzeigen sind mir ja auch vertraut, und so habe ich keine Schwierigkeiten, das Ding in die Luft zu bekommen. Erst mal dort oben, kann man allen Unsinn mit dem Flugzeug anstellen. Aber wackeln tut das Flugzeug. An einen ruhigen Flug ist nicht zu denken. Immer wieder sind Kurskorrekturen nötig. Schließlich genieße ich den Flug einschließlich gebotener Aussicht.

Selbstverständlich kann man auch durch das rechte oder linke Fenster sowie nach hinten und unten schauen. Besonderheit des Programmes ist, daß man sein Flugzeug auch so sehen kann, wie es ein anderer Pilot hinter dem eigenen Flugzeug sehen würde. Dann hat man sein Flugzeug auch am besten unter Kontrolle. Besonders gut ist diese Perspektive, wenn man gerade mit dem Flugzeug „abschmiert", also Richtung Boden geht, oder wie es in der Pilotensprache von Chuck Yeager heißt, „gerade eine Farm kauft". Es sieht sehr echt aus, wenn man verzweifelt versucht, das Flugzeug zu retten und der Boden immer näher kommt.

Genug mit der Spitfire geflogen, ich will mir auch „eine Farm kaufen". Landen konnte ich sowieso noch nie besonders gut. Stattdessen probiere ich eines der Versuchsflugzeuge aus. Aufgabe des Testpiloten ist es ja herauszufinden, wie gut die Konstrukteure des Flugzeugs wirklich waren. Meine waren anscheinend nicht besonders gut, denn bei Höchstgeschwindigkeit fängt das Flugzeug plötzlich zu wakkeln an; bei Überschreiten einer bestimmten Höhe schmiert mein Flugzeug plötzlich aus unerklärlichen Gründen ab. Was soll's, ich teste doch nur! Diese unvorhersehbaren Makken, die die Testflugzeuge haben, verleihen dem Ganzen aber auch wieder einen besonderen Reiz.

Beim Formationsfliegen wird es dann schon schwieriger. Sechs verschiedene Aufgaben warten auf mich. Die Übung „Deadman" verlangt, daß ich einem anderen Flugzeug nachfliege. Das andere Flugzeug fliegt jedoch nicht geradeaus, sondern einen Slalom an Gebäuden vorbei. Bei anderen Übungen muß ich die schwierigsten Manöver nachfliegen oder Stunts nachvollziehen. Langsam werde ich arm, so oft, wie ich schon eine „Farm gekauft" habe. Aber Spaß macht's allemal!

Richtig hektisch wird es beim Flugzeugrennen. Hier fliege ich mit anderen Piloten einen bestimmten Parcours ab, in der Hoffnung zu gewinnen. Dabei kann nur mit gleichartigen Flugzeugen angetreten werden. Somit können Sie nicht mit einer Mach 3-Lockheed SR-71 gegen eine 400 mph-Spitfire antreten. Meine beste Plazierung war hier ein hervorragender zweiter Platz und meine schlechteste...siehe unter dem Begriff „Landkauf". Wenigstens kann mit ich mir die letzten Sekunden meines Fluges noch einmal ansehen (geht übrigens in jeder Übung).

ASM HIT

Es ist einfach unmöglich, sich bei diesem Programm kurz zu fassen, dafür ist das Programm einfach zu komplex. Genauso wird es Ihnen ergehen, wenn sie CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER spielen. Glauben Sie nicht, daß Sie schnell damit fertig sind. Es gibt eine Menge auszuprobieren. Wenn Sie dieses Programm, das meiner Meinung nach eine der besten Simulationen ist, beherrschen, können Sie getrost auch jeden anderen Flugsimulator fliegen. Dieses „Gerät" schlägt an Komplexität (fast) alles! Am besten, Sie sehen sich ihn mal an! Ich wette, Sie werden genauso begeistert von diesen Programm sein, wie ich es schon bin. Ein echter Hit für den IBM PC!

Peter Braun

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Technik	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

MACH ALT CLIMB POWER XPG-12 Press a key

c16chris

MLS

Computersysteme und Versand

hat DIE Anwendersoft für Euch auf Lager. Einen Teil davon haben wir für die IBM-User unter unseren Lesern an Land gezogen. Zu gewinnen gibt's

1. **ABLE ONE**
2. **GRAPH IN THE BOX PRIMUS**
3. **ZORLIT C BEGINNERS**
4. **50 PUBLIC-DOMAIN-Programme** (vorgestellt in ASM 12/87)

5.-10. **Je 10 Qualitätsdisketten** der Marke COMTEAM in praktischer Aufstellbox

Und hier Eure Aufgabe: Die drei Buchstaben **IBM** sind in der Computerwelt längst zu einem feststehenden Begriff geworden. Wir wollen von Euch wissen, was diese Abkürzung bedeutet. Kennwort: **MLS**

Diagrammtyp
SÄULEN
Ziffern im Diagramm
NEIN
Gitternetzlinien
NEIN
Skala
AUTOMATISCH
Max-Wert 100
Schritt 25
Min-Wert 0
Überschrift Verkäufe weltweit 1987
Text Y-Achse Million DM
Text X-Achse Vorläufige Zahlen

Graph in the Box Primus – ein Utility mit schier unbegrenzten Möglichkeiten.

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. März 1988. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

Leisuresoft bringt die heißen Sticks für Eure coolen Games

Den **TAC 1+**, einen neuartigen Joystick speziell für PC, gibt es 3mal, den **CRUISER** gar **20**mal zu gewinnen (siehe auch unseren Bericht auf Seite 31!) Wer mitmachen will, schreibe die Herstellernamen der beiden Sticks auf eine Postkarte.

Kennwort: LEISURESOFT

Suncom

CRUISER

SATORY

ist ein neues französisches Software-Haus, das sich um HOTSTUFF für 16-Bitter bemüht. Echt stark ist das Debut-Programm, das alle Fußball-Freunde begeistern wird:

HOT BALL

Wir verschenken

10 x Atari ST
10 x Amiga

an diejenigen, die uns sagen können, wo die Fußball-WM 1990 stattfindet.

Das Volk tobt!

Also, mitmachen, solange der Ball noch heiß ist! Schreibt das Austragungsland der WM auf eine Postkarte. Kennwort: HOT BALL. Die „Auslosung" wird bald vorgenommen!

Wir suchen den ocean -Slogan!

Knackig, kurz und prägnant

sollte dieser sein! Eure Vorschläge werden geprüft und honoriert! Aber das ist noch nicht alles: 3 Fragen sollten außerdem noch richtig beantwortet werden

1. Frage: Wer war einer der Hauptdarsteller im Film Top Gun, ebenso ein Ocean Titel?
   a) Tom Cruise
   b) Telly Savalas
   c) Timothy Dalton

2. Frage: In welcher Stadt ist der Firmensitz von Ocean?
   a) London
   b) Birmingham
   c) Manchester

3. Frage: Von wem hat Ocean die Lizenz für den Arcade-Hit Combat School erworben:
   a) Sega
   b) Konami
   c) Tinto

Kennwort: **Slogan**

1. 1 tragbarer CD-Player + 1 x Combat School + 1 Plaroon-Video

2. 1 x Combact School + 4 Ocean-Titel (C-64, Kass.)
1 x Combat School + 4 Ocean-Titel (CPC, Kass.)
1 x Combat School + 4 Ocean-Titel (Spec., Kass.)

3. Je 3 x 1 Kass. Combat School (Spec., CPC, C-64)

c16chris

SEERÄUBER

In welcher ASM-Ausgabe wurde SEERÄUBER getestet? War es in 2/5/7 oder 10/87
Kennwortwort: SVS

SVS

Marienburger Str. 20
5628 Heiligenhaus

bietet:

1. Preis:

Hitachi „Stereo Portable Component System" mit zwei Kassettendecks, einem 5 Band Graphic Equalizer, einem Tuner mit EM/SW/MW/LW und zwei Boxen zur Verfügung.

Außerdem: 10 Einkaufsgutscheine im Wert von 50 DM

GREMLIN

10 x C-64, 10 x Schneider und 10 x Spectrum von Gary Lineker's Super Star Soccer und 10 x C-64, 10 x Schneider und 10 x Spectrum von Masters of the Universe

sollen unter die Leute (alles Kassettenversionen!)
Wer mitmachen möchte, soll folgende Frage beantworten:

Kennwort:
„Gremlin"

„Welches Gremlin-Spiel gefiel Euch am besten?"

MASTERS OF THE UNIVERSE™ The Movie

zusammengestellt von Manfred Kleimann und Martina Strack

Mitten in die Drangperiode des Indizierens platzt ein Kriegsspiel von **CASCADE**, das die älteren Semester schmerzlich an den Vietnam-Krieg erinnert: **BOOTCAMP-19 Part 1** heißt ein Game (Spectrum, C-64), das auf dem Cover einen freundlichen, aber bis an die Zähne bewaffneten Ledernacken zeigt, der ein vietnamesisches Kind beschützt. Die „Aura" des Titelbildes wird von Szenen eines häßlichen Krieges (alle Kriege sind häßlich) beherrscht, die mich erschaudern lassen. Die Story (laut Hersteller): „Die Erfahrungen des Vietnam-Krieges hat viele junge Amerikaner erschüttert. Einige würden überleben. Wir zeigen Ihnen im Trainingslager 19 Part 1, wie Sie das bewerkstelligen können!" ASM meint, wenn schon Trainingslager, dann in einem anderen Konsens, bitte! Ein gänzlich anderes Werk von CASCADE ist **TRAZ**. Zwar kommt man hier auch nicht um feindselige Auseinandersetzungen herum, doch diese beanspruchen nicht die „Realität" - das Ganze findet im Weltenraum statt. Die Gegner sind Außerirdische; die Aufgabe heißt: „Gefangene Roboter zu befreien!" Das Spiel ist für ein oder zwei Spieler ausgelegt und wird für die „großen Drei", C-64, Spectrum & Schneider zu haben sein.

Etwas Neues braucht der Mensch. Nun, so ganz neu ist die Idee, ein Fußball-Spiel zu versoften allerdings nicht. Aber zumindest die Hersteller-Firma ist neu, heißt **SATORY** und kommt aus Frankreich. Der Europa-Meister von 1984 zeigt uns mit **HOTBALL**, wie man auf dem ST und dem Amiga dribbeln kann. Man sieht das Spielfeld von oben; ebenso wie die Kicker. Vermutlich spielt man hier auf einem Kunstrasen in irgendeinem Stadion in den USA. Denn: Das Feld ist mit Mauern/Wänden umgeben, die allerdings beim Umspielen der Gegner von Vorteil sind. Freund **Robert** von **Active Sales and Marketing:** „Das Spiel ist wundervoll aufgebaut. Alles ist sehr logisch dargestellt. Die Handhabung ist für Fußball-Fans 'ne Klacks-Sache, so daß echte Spielfreude aufkommt!" Mal sehen, ob der gute Robert recht behält. In einer unserer nächsten Ausgaben werden wir über den „Anpfiff" berichten! Ach so, beinahe hätte ich's vergessen: Der Preis soll bei etwa 75 Mark liegen.

Neues für den ST meldet auch **MICRODEAL:** Drei mehr oder minder als Educational-Software zu bezeichnende Spielchen gehen bald über den Ladentisch. Diese werden je nur etwa 45 Mark kosten. Der Nachteil: Diese „Lernprogramme" sind für Kinder konzipiert. Nach wie vor heiße ich es nicht gut, drei- bis sechsjährige „Unschuldige" mit „Mon und Maus" zu konfrontieren. Und hier sind sie, die Programme: **INVASION** soll „kriegerisch-spielerisch" eine Einführung ins Maschine-Schreiben geben; das Vokabel-Wissen soll verbessert und Mathematik „greifbarer" vermittelt werden. **ALGEBRA SERIES 1** spricht für sich selbst. Hier geht's ausschließlich um Mathe. **AB ZOO** soll hauptsächlich die Kleinsten der Kleinen ansprechen. Es geht hierbei ums Erlernen des Lesens. Anmerkung: Da die genannten Versionen alle in Englisch verfaßt sind, muß man die deutschen Eltern erst gar nicht vor dem Einsatz des Computers bei der Erziehung ihrer Kinder warnen. Vielmehr könnten die drei MICRODEAL-Produkte einen wichtigen Beitrag für Englisch-Lernende leisten, die zweifellos älter und „abgebrühter" sein dürften.

* * * * * * * * * * * * *

Für den Spectrum only ist ein neues **ELECTRIC DREAMS**-Produkt erschienen, das etwa 26 Mark kosten wird. **NIHILIST** ist der etwas merkwürdige wie irreführende Titel für ein gewöhnliches Plattform-Baller-Spiel der einfachsten Art. Irgendwoher kennt man auch die Spielidee: Stand vielleicht der gute alte *Paradroid* hier Pate? Findet es selbst heraus!

* * * * * * * * * * * * *

Wie war das noch mit den Compilationen? Natürlich gibt's auch welche für den BBC. Hier haben wir eine von **BUG BYTE** herausgegriffen, die ganze 25 Märker kostet. Vier Spiele kriegt man für's Geld auf einer Diskette, die sich **COMPILATION II** nennt: **CRICKET, ICE HOCKEY, HUNKYDORY** und **JACK ATTAC.**

* * * * * * * * * * * * *

Die zum Großteil ausgezeichneten Produkte der „eingegangen" Firma **MIKRO-GEN** sind in alle Winde verstreut nun wieder aufgetaucht. Auch **TYNESOFT** hat sich eines besorgt und gleich auf den ST umgesetzt. Die Rede ist von **FROSTBYTE**, einem Plattform-Spiel der klassischen Art. Nette Grafiken; etwas müdes Gameplay. Für etwa 45 Mark aber zumindest ansehenswert!

Nach dem Boom von Breakout-Spielchen im vergangenen Jahr gibt's jetzt wieder einen Boom. Der bezieht sich auf alle Sorten von Auto- und Motorrad-Rennen. Da will auch **ANCO** nicht hintenanstehen und versorgt den Amiga mit **GRID START**, einem Formel-Eins-Rennen, das seinen Preis von ca. 30 Mark wert ist.

* * * * * * * * * * * * *

RED RAT ist so ziemlich das letzte Haus, das sich auch für den **Atari XL/XE** stark macht. Neuestes Produkt, ein Hüpf-Spiel „in der Hölle", ist **LITTLE DEVIL.** Der kleine Teufel kommt für etwa 26 Mark (Kass.) oder etwa 32 Mark (Disc.) zu Euch nachhause.

* * * * * * * * * * * * *

Auch bei **HEWSON** geht es 1988 rund: Titel wie **MARAUDER, OVERKILL** und **THUNDERFORCE** versprechen Action, Action und nochmals Action. Demnächst kommt jedenfalls erstmal **CYBERNOID** auf den Markt, ein Shoot'em up vom Exolon-Autor Raffaele Cecco. Außerdem plant man bei HEWSON noch eine Kombination aus Schieß- und Rennspiel. Der Name der Soße steht allerdings noch nicht fest.

* * * * * * * * * * * * *

Fast auf den Tag genau vor zwei Jahren gab Elvin Atombender sein Debut als Super-Gangster in **EPYX' IMPOSSIBLE MISSION.** Der hervorragend animierte Special Agent muß nun seine Aufgabe wiederholen. Denn: Elvin ist an den Schauplatz seiner Missetaten zurückgekehrt. Folgerichtig heißt die Fortsetzung der „undurchführbaren Aufgabe" **IMPOSSIBLE MISSION II.** Das Gameplay ähnelt stark dem „Vater", so daß man davon ausgehen muß, eigentlich nichts umwerfend Neues vorzufinden, wenn man seine Daten in den Rechner geschüttet hat. Aber wer weiß, vielleicht werden wir ein weiteres Mal positiv überrascht?

Aus unserem Londoner Büro kam kurz vor Redaktionsschluß noch die Mitteilung, daß es von einer relativ unbekannten Firma, **SYNDROMIC MUSIC,** ein *Pac Man*-ähnliches Spiel gibt, bei dem bis zu 16 (!) Spieler gleichzeitig ins Labyrinth gehen können, um sich gegenseitig zu vernichten. Das moderne „Mensch-ärgere-Dich-nicht" wird für den ST angeboten und soll etwa 110 Mark kosten. Relativ teuer also. Dafür bietet **MIDIMAZE,** so der Titel des Games, auch einen Editor, der ASCII-Files generiert, um eigene Labyrinthe zu erstellen. Wir hoffen, bald einen Testbericht nachzuliefern. Desweiteren meldet London ein weiteres Action-Adventure für den Spectrum, als Quasi-Nachfolger für *Frankie goes to Hollywood,* scheint gefunden worden zu sein: **ERIK, THE PHANTOM OF THE OPERA** stammt von einer Firma namens **CRYSYS** und soll ein mittelmäßiges Gameplay besitzen. Im Nachsatz lautet es: „Die Grafiken sind aber so schlecht; die Ausführung so amateurhaft, daß man dieses Game - kostet ca. 26 Mark - nicht empfehlen kann. Selbst Spiele der 10-Marks-Reihe sind meist besser!"

Bei uns läuft's zur Zeit gerade wieder im Fernsehen, und die etwas älteren Semester dürften Ihn noch aus ihrer eigenen Kindheit kennen: Fred Feuerstein, den liebenswerte Steinzeitmacho mit seinem Freund Barny Geröllheimer nebst den beiden besseren Hälften, die den Herren der Schöpfung immer wieder die Kastanien aus dem Feuer holen. **GRAND SLAM ENTERTAINEMENT,** vormals unter dem Namen **ARGUS PRESS SOFTWARE** bekannt, hat bestimmte Pläne mit den beiden Familien. Wie genau das Computerspiel aussehen soll, darüber schweigt man sich bei GRAND SLAM beharrlich aus, so daß uns wohl nichts übrig bleibt, als abzuwarten, was sich die Jungs und Mädels da ausdenken.

Ein weiteres komplexes, aber spielbares 16-Bit-Programm wird uns vom Liverpooler Haus **PSYGNOSIS** gemeldet: **OBLITERATOR.** ist die Story vom „Letzten Mohikaner"- in diesem Falle „Obliterator", wo man sich als „Drak, der einsame Kämpfer" in einer feindlich gesinnten Welt durchsetzen muß. Das Game wird es für den ST und den Amiga geben und etwa 75 Mark kosten. Ein Farbspektakel, das sich sehen lassen kann!

* *

RAINBIRD kommt gleich mit zwei strategisch angehauchten Games für die 16-Bitter (ST & Amiga). Für beide Maschinen wird es das 3D-Spektakel **CARRIER COMMAND** geben, das von **Realtime Software** „komponiert" wurde. Für den ST (Solo) ist **UMS (Universal Military Simulator)** erschienen, das es Ihnen ermöglicht, mit Hilfe Ihres Ataris zum Teil historische Schlachten zu führen. Die verschiedenen, zahlreichen Pull Downs lassen auf eine recht umfangreiche strategische Sache schließen, die erst mal bewältigt werden muß. Interessant ist es allemal; besonders für unsere Kniffel-Fans! Preis: ca. 75 Mark.

* * * * * * * * * * * * *

Wer's blutig mag kann wieder kräftig draufhau'n. **ANCO** hat nämlich ein **THAI BOXING**-Game in petto, bei dem man richtig zugucken kann, wie die beiden Helden sich die Köpfe zermatschen. Der Preis für das Spektakel wird bei ca. 30 DM liegen, was für eine Amiga-Diskette nicht gerade teuer ist.

Das „eiserne Pferd", **IRON HORSE,** will die richtige Western-Atmosphäre auf Ihren Bildschirm zaubern. Das „8-Bit-Trio", C-64, Spectrum und Schneider, wird in den Genuß des **KONAMI**-Games kommen. Dabei überfallen Sie diesmal nicht den Zug, sondern beschützen ihn vor den bösen Banditen. Auf diese Spielhallenkonvertierung darf man gespannt sein.

* * * * * * * * * * * * *

Hello, Pete! Vielen Dank für Deine Neuheiten-Info! Herausragendes und Erfolgversprechendes bei **CODE MASTERS: SUPER BMX,** eine Weiterentwicklung vom *BMX Simulator.* Es wird für den C-64, C-16, Atari ST und Amiga erscheinen. **SUPER STUNTMAN** wird alle Spectrum-User und „Colt Seavers"-Fans anmachen, während **3D STARFIGHTER** (für Spectrum & Schneider) für sich selbst spricht. Natürlich sind diese CODE MASTERS-Hits wieder alle äußerst günstig zu haben; versteht sich!

Für den Sega gibt's im Frühjahr 'ne ganze Menge neue Games. In diesem Heft stellen wir schon einige neue Spiele vor. Was noch kommen wird sind: **ALIEN SYNDROME, AFTER BURNER, GLOBAL DEFENSE, RESCUE MISSION, ZAXXON 3D** sowie etwas Hardware, das **RAPID FIRE UNIT.** Letzteres soll nicht nur mit dem Sega, sondern auch mit anderen Computern laufen und bewirkt eine dreimal schnellere Schußfolge als normal möglich. Das Ding wird zwischen Maschine und Joystick oder Lightphaser gesteckt. Bei **ZAXXON 3D** handelt es sich um eine Spielautomatenumsetzung, die mit 3D-Brille, aber ohne Lightphaser gespielt wird. **RESCUE MISSION** ist mal wieder eine Mission, bei der Sie Ihre Kumpel raushauen müssen. Den berühmten Spielautomaten **AFTERBURNER** kennen Sie ja schon. Das Ding soll für SEGA spätestens bis Ende Februar auf dem Markt sein. **GLOBAL DEFENSE** greift das bekannte SDI-Thema auf. Hier geht es um die Erstellung von Raketenabwehrsystemen, und **ALIEN SYNDROME** spricht ja schon fast für sich selbst. Also nichts wie ran an den Joystick bzw. den Lightphaser.

Alien Syndrome

Global Defense

Zaxxon 3D

Afterburner

Recue Mission

Es kann sich nur noch um Stunden handeln, bis ein neues Amiga- und ST-Game das Licht der Software-Welt erblickt. **MARS COPS** heißt das Machwerk aus dem Hause **ARCANA**, bei dem Sie die Rolle eines Polizisten auf dem roten Planeten übernehmen, der für die Sicherheit der dort zu gründenden Kolonie sorgen soll. Natürlich gibt es ein paar Aliens im Anflug auf den Mars, so daß Ihnen nichts übrig bleibt, als Ihr Raumschiff zu betreten und loszulegen. Zwei Arten von Waffen stehen Ihnen zur Verfügung: Laser (gegen Meteoriten) und Einzelraketen (gegen die besagten Aliens einzusetzen). Außerdem sind von der Firma folgende „Ca.-Erscheinungsdaten" für zwei weitere Games bekanntgegeben worden: **CRATER WARS** soll im September und **I,ANDROID** im November des laufenden Jahres für Amiga und ST zu haben sein. Was der Spaß kostet, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

★★

BULLDOG (Mastertronic) hat mit dem Grafik-Adventure **RIGEL'S REVENGE** ein tolles Programm geschaffen, das sich wirklich lohnt, mal anzuschauen. Zu haben für den C-64. Preis: ca. 15 Mark.

★★★★★★★★★★★★★★

PRISM LEISURE hat sich zum Synonym für Brettspielumsetzungen auf den Computer gemausert. Jetzt startet das Softwarehaus ein neues Label mit Namen **PC LEISURE.** Zu den Veröffentlichungen unter diesem Label zählen unter anderem die beiden Boulderdash-Games (I + II), **AM/FM TRIVIA,** ein Ratespielchen mit über 1800 Fragen und Antworten, **MIND DANCE** ,ein Game das ebenfalls zur Reihe der Denkspiele gezählt werden kann, sowie **POKER, BACKGAMMON** und **BLACKJACK.** Die Games sind für ca. 30 DM für IBM und Kombatible PCs zu haben.

Mein Gott, jetzt kommt auch noch der Schwarzenegger auf den Software-Markt! Na ja, eigentlich hätte man es sich ja denken können. An der Versoftung von Idolen hat es ja noch nie gemangelt. Der gleichnamige Film von Arnold scheint bereits seine Produktions-Kosten eingespielt zu haben. Jetzt versucht es **ACTIVISION** mit der Software. Ach ja, ich vergaß, der Titel lautet **PREDATOR.** So gehen wir also mit Arnold in den Dschungel Lateinamerikas, zusammen mit einer Elitetruppe, um ein Camp der Guerillas aufzuspüren. Doch dann passiert etwas Grauenvolles: Eine „böse Macht" schlachtet unsere Männer ab. Was sollen wir tun? ACTIVISION und Arnold raten: Ruhe bewahren; keine Panik! Nur mit ein gebündelt Maß an Kraft & Intelligenz kommen wir hier durch. Ich kann mir nicht helfen, irgendwie klingt das Ganze nach einer Mixtur von *Tarzan, Colorado Bill und Aliens*. Mal sehen, was da auf uns zukommt! Es soll zu haben sein für: Atari ST, C-64, Spectrum & Schneider. Die Preise variieren.

★★★★★★★★★★★★★★

Was für Puzzle-Spezialisten ist ein neues Game von **MIRRORSOFT** für den Spectrum. **TETRIS** heißt das Werk, das in der Sowjetunion programmiert worden sein soll. Dabei fallen verschiedene geometrische Figuren vom oberen Bildschirmrand in Richtung unterer Bildschirmrand. Der Spieler muß diese nun so drehen, daß er irgendwann (je eher, um so besser) eine horizontal verlaufende Linie erhält. Wer so was mag, kriegt die Kassette für ca. 30 DM.

Von **A** wie „Ausziehen" bis **Z** wie „Zocken" bietet **STRIP POKER II** aus dem Hause **ANCO** alles, was das geneigte Männerherz

begehrt. Die Fortsetzung des beliebten „Entkleidunsspiels" auf ST und Amiga wird ungefähr 30 DM kosten. Billige Damen, oder?

★★★★★★★★★★★★★★

Wo man hinguckt werden heutzutage Lizenzen gekauft, versoftet, verscheuert und gebunkert. Na, da darf doch **RAINBOW ARTS** im Lizenz-Rummel auch nicht fehlen. RAINBOW ARTS hat sich an ein ganz besonderes Thema herangewagt und die Rechte an den gesammelten Werken von KARL MAY für die nächsten fünf Jahre erworben. Als erstes soll das Spiel **WINNETOU I** erscheinen (geplant für Mitte des Jahres), das ein umfangreiches Rollenspiel werden soll. Wenn man in Betracht zieht, daß die Werke von KARL MAY ja einiges hergeben, darf man wohl mit etlichen Fortsetzungen rechnen.

MASTERTRONIC kommt mit recht unterschiedlichen Spielgattungen und Erfolg zu uns ins Spielzimmer. Hier einige Beispiele: **SUPERSTAR PING-PONG** ist nichts anderes als die „Low-Budgetierung" eines zumindest in den Staaten erfolgreichem Tischtennis-Spiels (ASM berichtete!). Gut spielbar; für ca. 15 Mark (MAD Games-Reihe; C-64) ein mehr als nur brauchbares Game! **GRAND PRIX TENNIS** ist ein weiterer Versuch, auf Kosten der Popularität des Weißen Sportes (finanzielle) Erfolge zu feiern. Auf dem Cover erkenne ich die „Mischung" aus Björn Borg und Valerie Borsow sowie die „Kreuzung" Evert/Graf. Das Spielfeld ist von rechts oben dreidimensional zu sehen (eine Neuerung!); die Spieler sind gut animiert. Insgesamt acht verschiedene Schlagvarianten müssen per Stick erlernt und dann im Match umgesetzt werden. Gutes Gameplay; guter Preis! Zu haben für etwa 15 Mark (C-64, Schneider, Spectrum). Mit **ROLLAROUND** wird das alte Thema *Marble Madness* neu belebt (10 Mark; C-64/Spectrum), während **SCUMBALL** (Bulldog-Reihe; 10 Mark, Spectrum/C-64) ein echter „Kanalisatios-Hit" werden könnte. Die Grafiken sind gut; die Spielbarkeit überzeugend. Gemessen am Preis wird so mancher bei *Gremlin* ins Staunen geraten, wenn man ein Plattform-Game in die Unterwelt verlegt. **PROWLER** ist ein guter Flug-Simulator, der vor allem grafisch was zu bieten hat. Nicht zu langweilig, obwohl man sich schon einige Zeit durch den Beipack-Zettel durchkämpfen muß. Good Stuff von MASTERTRONIC!

★★★★★★★★★★★★★★

Kurz und knapp: **STARGLIDER** von **RAINBIRD** gibt's jetzt auch für den Spectrum +3. Preis: Etwa 47 Mark.

★★★★★★★★★★★★★★

RASTAN schimpft sich ein neues **IMAGINE**-Game, in dem man mal wieder den tollen Krieger mimen soll. **TAITO** hat das Ding für die Spielhalle gebastelt und IMAGINE bringt's jetzt

auf Spectrum, C-64 und Schneider zum üblichen Preis (ca. 30 DM Disk). Der Krieger muß sich mit Schwert und Axt gegen diverse Tierchen durchsetzen, um zum Schluß dem Lebenden Tod zu begegnen.

c16chris

ELECTRONIC ARTS tischt Neues auf. Nachdem der Vorgänger hierzulande indiziert wurde, kommt jetzt der Nachfolger zunächst für den C64/128: **SKYFOX II**. Diesmal findet der Kampf im Weltraum statt. Das Game offeriert 10 mögliche Kampfsituationen bei verschiedenen Schwierigkeitsleveln für einen Spieler. Mit ca. 50 DM (Disk.) sind Sie dabei. Außerdem gibt's von EA ein Action-Strategie-Game, bei dem Sie den Part eines Flottenkommandanten übernehmen können. Hier sind ebenfalls 10 Missionen zu erfüllen. 3D-Graphiken und guter Sound runden **STRIKE FLEET** ab. Kostenpunkt für den C-64/128 auch hier ca. 50 DM (Disk, natürlich).

„No Budget" – Public Domain News

Atari XL/XE und die Programme für's Volk

Nachdem wir uns in der letzten ASM-Ausgabe mit dem „großen" Atari, dem ST, beschäftigt haben, sollen diesmal auch die Besitzer der „kleinen Brüder" etwas von der Public Domain-Welle abbekommen. Was zu un „rübergeschwappt" ist, gibt's leider nur auf Diskette. Dennoch glauben wir, daß das PD-Programm, das wir diesmal vorstellen wollen, für alle XL/XE-Besitzer von Interesse ist.

Das Public Domain-Programm, um das es diesmal geht, stammt vom Verlag Rätz Eberle/Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten, Tel.: 07252/3058. Zur Zeit umfaßt die Programmpalette 22 Disketten, auf denen sich neben Utilities auch eine ganze Menge Spiele befinden. Das Public Domain-Programm wird jedoch ständig erweitert.

Das „Stellar Trio"

c16chris

Um es gleich vorwegzunehmen: Den Preis für eine Diskette fand ich im Gegensatz zu anderen Angeboten für verschiedene Systeme etwas hoch gegriffen. Immerhin 10 DM muß derjenige berappen, der sich die „Original-PD-Diskette“ kaufen möchte. Vielleicht liegt dies jedoch an der kleineren Zahl der XL/XE-Besitzer, so daß der Einzelaufwand höher wird, denn große Verdienstspannen sind bei Public Domain nicht drin - nur so eine Art „Aufwandsentschädigung“. Jetzt aber zum Programm: Ein Teil der Spieleprogramm ist in Basic geschrieben. Daß da natürlich nicht immer nur Freude aufkommt, ist ob der meist geringen Geschwindigkeit kein Wunder. Aber - und jetzt kommt's - es sind auch etliche Sachen in Maschinensprache dabei, die sich sehen und hören lassen können. Auf den Disketten befinden sich unter anderem: Adventures, Quiz-Spiele, Ballerei, die Programmiersprache Fig-Forth, Strategiespiele wie Präsident und Musikdemos, Karteiverwaltung, Disc-Collector, Turbo Worm, Zeichenprogramme, Strategiegame: Der Chefredakteur, Deutsche Tastatur, Basic Turbo Tape, MASIC-Demos, Run and Jump Constuction Set, Digger, Zeilen-Assembler, Joystick-Controller, Converter(DOS-III-Files in DOS-II-Format und einiges mehr.

Die Adventures, die sich auf der Disk PD 6 befinden, sind in leicht verständlichem Englisch geschrieben. Vier Abenteuer stehen zur Auswahl: Werewolf, Titanic, Livingstone und Treasure Island. Ebenfalls auf dieser Diskette befinden sich noch Strategiegames wie Ölsuche und Stratego. Die Adventures, die ich mir etwas näher angeschaut habe, sind gut gemacht und garantieren einige abenteuerliche Stunden. Aber auch die Strategiefans bekommen mit „Chefredakteur“ eine ausgeklügelte Simulation, die sich vor vergleichbaren „Profiprogrammen„ nicht verstecken muß.

Eine Auswahl von Games: Der Chefredakteur, Turbo Worm und Werewolf-Adventure.

Das Zeichenprogramm wie auch der Printshop-Editor wiesen im Test Fehler auf. Unten kann man das Bit-Muster erkennen.

Hier muß über Einstellung, Entlassen, Gehalts- und Weiterbildungsfragen der Redakteure ebenso entschieden werden, wie über die Vergabe von Aufträgen und Materialeinkauf. Besonders herauszuheben ist auch die Diskette Nr. 5, auf der sich auf Seite 2 drei Weltraumspiele „ohne Basic“ (wie es so schön heißt) befinden. Diese Weltraumspiele sind unter dem Namen „Stellar Trio“ zusammengefaßt. Sie sind schnell und können durchaus mit üblicher Low-Budget-Software mithalten.

Ein (witziges?) Erlebnis kann ich noch berichten. Auf Disk 4 befindet sich PAINT/PRINTSHOP-EDITOR, Art DOS. Ich habe mir den Printshop-Editor mal eingeladen, um ein wenig herumzukritzeln. Bei meinen Versuchen sind wohl so einige Programmteile über die Wupper gegangen, und was ich dann erhielt, war ein wunderschönes Bit-Muster des Programms. Beim zweiten Versuch kriegte ich dann das Bit-Muster der zu ladenden Grafiken. Auch nicht schlecht. Nun mag es an der Diskette liegen oder an der Empfindlichkeit des Programmes, ein User wird sich aber sicher nicht über eines 10 Mark teuere Diskette freuen, denn auch das Zeichenprogramm hatte bei dem mir verfügbaren Muster einen Fehler.

Auch altbekannte Public Domain, die es für alle Computertypen gibt, kriegt man natürlich für den XL/XE. Dazu zählt das „Zolyx“-Spielchen unter anderem Namen, ebenso Turbo Worm und ein Labyrinthspiel, bei dem man mit einem Helikopter in ein Höhlensystem „abtauchen“ muß. Etwas umfangreicher ist auch das Game Willie, das die Geschichte einer Zeitreise erzählt und auf humorvolle Weise einzelne Spielepisoden miteinander verbindet. Ebenfalls erwähnenswert ist Fiffikus, ein Quiz-Spiel, das ähnlich wie „Der große Preis“ aufgebaut ist. Programmtext und Quizfragen sind in Deutsch, 500 Fragen befinden sich bereits auf der Rückseite der Diskette, weitere sind gegen einen Shareware-Anteil beim Autor des Programmes zu erhalten. Zum Schluß vielleicht noch eine Empfehlung an Strategiefans: Präsident bietet eine „Regierungssimulation“ mit Katastrophennachrichten und integriertem Mini-Börsenspiel, das hohen Unterhaltungswert hat.

Wer also einen Atari XL/XE mit Diskettenstation besitzt, der kann sich aus diesem Angebot bedienen und wird sicherlich etwas finden, das ihm zusagt. Ein Wunsch wäre vielleicht die Anpassung der Preise an den „Durchschnitt“ und die Veröffentlichung zumindest eines Teilangebots auf Kassette. Mit diesem Wunsch endet dann der kurze PD-Streifzug für dieses Mal. See you soon

Martina Strack

Da wir gern noch mehr Public Domain-Programmpaletten vorstellen möchten, um unseren Lesern verschiedene „Anlaufstellen“ nennen zu können, möchten wir alle Vertreiber von PD, Free-oder Shareware aufrufen, sich doch mal bei uns zu melden. Nicht nur wir, auch unsere Leser sind neugierig, was es auf dem PD-Markt alles gibt.

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK......!

Hmmm, ein Leckerbissen erwartet die Schneider-User, die schon immer mal bei Rambo in die Schule gehen wollten, denn nun ist die farbenprächtige, vollauf gelungene Schneider-Fassung des **Ocean**-Hits **COMBAT SCHOOL** in unseren geheiligten Redaktionsräumen eingetroffen. Das Game im „Full Metal Jacket"-Stil hat nichts von seiner Spannung verloren und begeisterte mich eigentlich noch mehr als die C-64-Version. Die Grafik ist vom Feinsten und läßt kein Detail aus, und die Animation ist so gut, daß man glatt Mitleid mit seinem Helden haben könnte. Bleibt noch die Steuerung zu erwähnen, denn die ist nach wie vor präzise und durch die wilde Joystickrudelei nach wie vor äußerst muskelkrampfverdächtig. Fans des Rudel-Genres sollten COMBAT SCHOOL auf keinen Fall missen, denn es macht irre Spaß!

★★★

Die Grafik ist zwar nicht mehr so berauschend wie auf dem Atari ST, aber die Buch-Bestseller-Versoftung **NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS** vom Trivial Pursuit-Produzenten **DOMARK** besticht nach wie vor durch das knifflige Gameplay. Im Spiel geht's nämlich darum, durch verschiedene Tricks und mit Hilfe anderer Leute sein geprelltes Geld wiederzubekommen. Wer einen C-64 besitzt und Adventures dieser Art mag, kann sich das Spiel ruhigen Gewissens zulegen, denn außer der Grafik gibt es keine großen Unterschiede. Der Preis hält sich im Rahmen, denn ca. 47 DM für die Kassette und ca. 55 DM für die Diskette dürften zu verkraften sein.

Die gigantische Anzahl von 500 Räumen erwartet jetzt auch die Schneider-User im **PHANTOM CLUB.** Die vielen Bösewichte treiben natürlich auch auf den CPC's ihr Unwesen, aber auch hier hält sich der Spielspaß trotz des massierten Auftretens von Superhelden in Grenzen. Immerhin wurde die perspektivische 3D-Grafik etwas verbessert, so daß das Rumlaufen in dem Labyrinth nicht gar zu langweilig werden dürfte. **OCEAN** sollte villeicht mal versuchen, diesen schon etwas veralteten 3D-Gamestyle fallen zu lassen, denn die Abnutzungserscheinungen dieses Spielkonzepts sind unübersehbar.

★★★

Besitzt Ihr einen Schneider? Kennt ihr das Spiel, bei dem man Ausgänge suchen, Kristalle sammeln und aufpassen muß, damit einem keine Steine auf den Kopf fallen? Gehört Ihr auch zu den Süchtigen, Unverbesserlichen, die von Spielen wie Boulderdash einfach nicht loskommen? Wenn ja, so habt Ihr jetzt die Möglichkeit, diesen aboluten Klassiker selbst zu inszenieren, denn das **BOULDERDASH CONSTCRUCTION KIT** ist soeben für den Schneider erschienen! Jetzt dürft Ihr nach Herzenslust Steine plazieren, gemeine Fallen aufbauen und dergleichen mehr. Wem jetzt schon das Wasser im Munde zerläuft, der sollte sich schnellstens an **DATABYTE** wenden!

Man lese und staune: **STAR WARS** von **DOMARK** ist jetzt für den Schneider und sogar für den BBC erschienen! Die Schneider- und BBC-Fans mit einer Vorliebe für Coin op's und der Kult-Trilogie Krieg der Sterne werden an diesem Game wohl nicht vorbeikommen, aber ich halte die ältere, „illegale" Automaten-Umsetzung 3D-Starstrike nach wie vor für besser. Die Animation ist nämlich auch bei diesen beiden Kovertierungen viel zu langsam, um den Spielspaß längere Zeit aufrechtzuerhalten. Deshalb bleibt's bei unserem damaligen Testurteil: Die Atari ST-Fassung ist nach wie vor die beste und spielbarste Umsetzung des Spielhallenautomaten. Wer aber unbedingt selber mal den berüchtigten Todesstern vernichten will, kann bei STAR WARS zugreifen, denn das Programm bietet immerhin noch ein bißchen Unterhaltung.

★★★

Normalerweise ist der C-64 ja nicht gerade der Computer, der als letztes System mit einer Konvertierung bedacht wird, aber bei dem **SUB BATTLE SIMULATOR** von **EPYX** ist es nun mal geschehen. Nach der Atari ST- und der IBM-Fassung dürfen sich jetzt auch die Commodore-Freaks durch 60 gefährlich U-Boot-Missionen während des zweiten Weltkriegs kämpfen. Problematisch ist immer noch die komplizierte Tastatur-Steuerung mit einer Unzahl von Belegungen, die man sich erst mal merken muß. Glücklicherweise wurden alle Features der „großen" Versionen übernommen, so daß der Strategiewert dieses exzellenten Games nach wie vor erhalten bleibt. Die Grafik ist zwar zeitweise etwas dünn, aber alles in allem ausreichend für ein Spiel aus dieser Sparte. Alle Strategiefans, die vor keiner noch so komplexen Handlung zurückschrecken, sei der SUB BATTLE SIMULATOR hiermit ans Herz gelegt, denn nach besseren Simulationen dieser Art dürfte man lange suchen müssen. Get it!

THE HUNT FOR RED OKTOBER *war ein spannender Buch-Topseller und ein recht nettes Strategieprogramm. Nunmehr darf man auch auf dem C-64 und dem IBM versuchen, mit seinem russischen U-Boot in die sicheren amerikanischen Gewässer zu schippern. Die C-64-User haben's allerdings leichter, denn für sie hat* **GRAND SLAM ENTERTAINMENT** *(vormals* ARGUS PRESS*) das Programm komplett unter dem Titel* **JAGD AUF ROTER OKTOBER** *eingedeutscht. Die IBM-Fans können sich auch freien, denn ihre Version ist ebenfalls in Deutsch erhältlich! Natürlich haben die Grafiken auf dem C-64 gegenüber der ursprünglichen Amiga-Version etwas nachgelassen, aber dies tut dem Spielfluß keinen Abbruch. Etwas störender sind da schon die Farben auf dem IBM, denn dieses ekelige Lila paßt nun wirklich nicht zur See-Romantik. Hinzu kommt das seltsame „Wasser-Scrolling", bei dem die Meeres- Wellen etwas zu springflutartig über den Bildschirm ruckeln. Trotzdem: THE HUNT FOR RED OCTOBER ist allen Strategie-Fans nach wie vor zu empfehlen, und zwar vor allen Dingen dann, wenn Ihr schon von dem Buch begeistert ward.*

Den absoluten Mega-Fun verspricht **MARTECH** *mit ihrem Mega-Game* **MEGA-APOCALYPSE** *nunmehr auch für den Spectrum + 3. Dieses nette Ballerspiel besitzt all die Features, die wir vom Specci normalerweise nicht unbedingt gewohnt sind: Massig digitalisierte Sprache, Sound von* **Rob Hubbard** *und jede Menge Action. Wer zu den Glücklichen zählt, einen funktionierenden +3 zu besitzen und trotzdem noch 50 Märker für die Diskette übrig hat, der wird mit MEGA APOCALYPSE bestens bedient.*

★★★

Das mystische Adventure namens **HELLOWOON** *hält jetzt Einzug auf dem Amiga! Und da wir mit dem Englischen ja alle so unsere Problemchen haben, hat sich* **ARIOLASOFT** *„erbarmt" und auch diese Version vollständig in deutscher Sprache (inklusive einiger saftiger Kraftausdrücke...) herausgebracht. Kein Wunder, ist ja auch eine deutsche Produktion! Die Grafik ist - wie könnte es anders sein - um einiges besser als bei den anderen Fassungen, der Parser schluckt klaglos auch die gestammelsten Sätze. Wer feuchte Kerker und dunkle Mächte mag, sollte sich dieses Adventure für ca. 70 Märker zulegen.*

TEST DRIVE *von* **ACCOLADE** *sieht auf dem Atari ST eigentlich genauso aus wie auf dem Amiga! Dieses Autospielchen ist ja ganz nett, läßt es aber nach einiger Zeit etwas an Abwechslung mangeln. Trotzdem, schlecht ist es nicht.*

Eine simple Idee machte das Automatenoriginal zum Hit, und der Konvertierung für den C-64 von **FIRETRAP** *könnte es genauso ergehen. Bei der Rettung der vom Feuer Verfolgten geht's ganz schön ab, denn Geschicklichkeit und Reflexe sind gefragt. Die Grafik ist zwar nicht so toll, aber der Rest kann sich sehen lassen.*

★★★

Apropos **BOULDERDASH:** *Für den IBM könnt Ihr Euch bei* **PRISM LEISURE** *jetzt auch die Mega-Klassiker* **BOULDERDASH I + II** *besorgen. Interessierte Angestellte sollten unbedingt zugreifen, denn das Spiel ist absolut simpel und dabei unheimlich spannend. Ob die berühmte „Chef-Taste" auch implementiert wurde, können wir Euch leider nicht sagen, aber wir wollen's mal hoffen...*

Die Jungs von **RAINBOW ARTS** *muß man wirklich beglückwünschen, denn es war wirklich eine gute Idee der Gütersloher, ihre originelle Flipper-Abwandlung* **JINKS** *auf dem Amiga herauszugeben. Mir hat das Spiel auf dem C-64 recht gut gefallen, und die Amiga-Fassung ist dieser Urversion recht ähnlich. Die Steuerung ist sehr präzise und der Sound schon „Amiga-Digi-Standard". Der Kauf lohnt sich.*

★★★

Schnell noch nachliefern möchten wir einen „Bildschuß" von **COMBAT SCHOOL** *in der Spectrum-Fassung. Ob Ihr es uns nun glaubt oder nicht, auch auf dem Speccy herrscht ungetrübter Spielspaß. Einziger Nachteil (wie auch bei Schneider): Das Spiel zu zweit ist nur bedingt (mühselig!) möglich. Fazit: Gutes Game!*

KOPFNUSS

J. R. Ewing - wer ist ihm gewachsen?

THE DALLAS QUEST gibt Rätsel auf

THE DALLAS QUEST, das Super-Adventure von DATASOFT rund um die berühmt-berüchtigte Fernsehfamilie Ewing, verblüffte seinerzeit nicht nur mit seiner ungewöhnlich guten Grafik, sondern erregte vor allem wegen seiner ungeheuer komplexen Handlung Aufsehen. Noch heute, gut drei Jahre nach der Veröffentlichung des Programms, erreichen uns unzählige Anfragen und Hilferufe verzweifelter DALLAS-QUEST-Spieler. Wir haben dies zum Anlaß genommen, das Programm in dem folgenden Bericht, den man gewissermaßen als eine Kombination aus OLDIE und KOPFNUß verstehen kann, noch einmal etwas näher unter die Lupe zu nehmen.

Programm: The Dallas Quest, **System:** Fast alle gängigen Homecomputer, **Preis:** Je nach System um ca. 60 Mark, **Hersteller:** Datasoft, USA.

Nach dem Einladen des Programms findet sich der Spieler zunächst in dem Wohnzimmer eines typisch amerikanischen Hauses wieder. Hier eine kurze Beschreibung dessen, was auf dem Monitor zu sehen ist: Die Angaben sind relativ einfach gehalten. Auf der Plakette rechts oben befinden sich die möglichen Richtungen, und unten links findet man die Anzahl der bisher vollzogenen Spielzüge. Jetzt sollte man sich erst einmal zum Swimmingpool begeben. Aber nicht zum Baden, sondern um die Sonnenbrille einzustecken. Bei der in der Nähe gelegenen Scheune schenken wir sie einem Uhu, der sich als sehr korrupt erweist und in der Scheune die „Dreckarbeit" für uns erledigt.

Da die Riesenratte von Sumatra uns nun nicht mehr im Wege steht, können wir die Schaufel mitnehmen und betreten die Eingangshalle. Hier nehmen wir den dort befindlichen Briefumschlag an uns und gehen ins Wohnzimmer. Die Trompete nehmen wir ebenfalls mit, was uns noch mehrfach in guter Erinnerung bleiben wird. Auf der Weide ist dann auch schon die erste Gelegenheit, das Ding zu benutzen, denn eine Herde Kühe ist hinter uns her. Da man von Kindesbeinen an weiß, daß Kühe ungemein musikalisch sind, besänftige ich sie mit dem Wiegenlied von Brahms. Jetzt wird es Zeit, etwas für den erschlafften Körper zu tun, indem wir ein bißchen im Sand rumbuddeln. Wie so oft macht sich Arbeit bezahlt. Wir stoßen auf einen Grabstein, den wir untersuchen, und entziffern die verwitterten Buchstaben (zumindest teilweise). Das während des Spieles nutzlose Geld werfen wir im Wohnzimmer erst einmal in die Ecke, bevor wir uns im Nebenzimmer wider allem Anstand dazu verleiten lassen, den Schreibtisch zu öffnen. Hier finden wir ein für den weiteren Spielablauf unersetzliches Beutelchen Kautabak. Auf dem anschließenden Weg durch die gottverlassene Steppe war uns der letzte Hinweis des Abenteurers, den er auf seinem Grabstein einmeißeln ließ, sehr von Nutzen.

Nach wenigen Schritten stoßen wir auf einen Flughafen, von dem uns Freund Ray weiterbringt. Nach dem Start sollte man allerdings nicht zu lange

Weiter nächste Seite

KOPFNUSS

im Flugzeug bleiben, da man sonst von J.R.'s Hubschrauber eingeholt wird. Also öffnen wir kurzerhand den dargebotenen Rucksack, nehmen den Fallschirm heraus, verstauen einen Ring, den wir noch bei uns hatten, schließen den Rucksack wieder und nehmen ihn mit. Jetzt können wir einen gewagten Fallschirmsprung wagen, der leider in dem Wipfel eines Baums endet (tja, erst Übung macht den Meister.) Doch alles halb so schlimm: ein Äffchen, das, wie sich noch herausstellen wird, total auf Kautabak abfährt, hilft uns (gegen ein kleines Entgeld) aus dieser Misere. (Ob sich Dr. Bayer da freut?).

Auf jeden Fall können wir jetzt durch den Dschungel irren, bis wir einen Papagei treffen, bei dem (bei genauerem Hinsehen) leider eine Anakonda ihr Nickerchen hält. Der freundliche Papagei rät uns, es mit Kitzeln zu versuchen, was die schreckhafte Riesenschlange auch vertreibt.

Jetzt können wir unseren Weg weiterverfolgen, bis wir an einen Fluß gelangen. Doch auch das ist kein Hindernis, denn mit einem gewagtem Sprung betreten wir ein dort vor Anker liegendes Kanu, das (wie sich herausstellt) aber leck ist. Doch auch diesmal hilft uns das Äffchen und stoppt den Wassereinbruch mit seinem Allerwertesten. Jetzt beginnt wieder ein fehlschlagender Versuch körperlicher Betätigung, denn nach dem Versuch, mit dem Boot weiterzufahren, landen wir in einer Herde verschreckter Nilpferde. Doch auch das bereitet uns keine Probleme mehr, denn mit einem erneuten musikalischen Beitrag sind auch diese besänftigt und tragen uns sogar bereitwillig ans heißersehnte andere Ufer, wo wir uns vor einer verlassenen Handelsstation wiederfinden.

Das Gebäude wird auch sofort gestürmt. Dabei erweist sich das Äffchen wieder als treuer Freund, indem es uns den nächsten Ausgang zeigt. Ab durch die Falltür, doch leider erweist sich die Leiter nicht als besonders stabil. Also werfen wir Ballast ab, um nicht in irgendeinem vermoderten Gang mit gebrochenem Genick zu enden. Da wir aber nicht alles zurücklassen wollen, packen wir alles in den Rucksack, bis auf die Trompete, den Fallschirm und die Schaufel. Da man im Dunklen (und das ist es da unten zweifellos) nicht ohne Licht gehen sollte, kommen wir ins Stocken. Abhilfe schafft ein Blick hinter den geheimnisvollen Vorhang im Hintergrund, wo wir eine Taschenlampe finden.

Wir nehmen sie mit und wagen den Abstieg. Dann legen wir die Taschenlampe ab, und haben so auch bei unseren nächsten Besuchen genug Licht.

Dann gehen wir nach Osten und finden uns auf dem Platz vor der Handelsstation wieder. Wir betreten sie aufs neue, holen den Rucksack und gehen erneut hinunter. Wir legen ihn hin, wiederholen die Prozedur mit der Schaufel und nehmen auch den Rest mit. Wir gehen dann nach Westen und landen in den Fängen von schrecklichen Wilden. Wir kommen aber nicht in den Kochtopf, das haben wir uns mittels einer Photographie erspart.

Nach einem berauschenden Dorffest gilt es dann nur noch eine Mutprobe zu bestehen. Man schleppt uns auf eine Lichtung, wo wir wieder allein sind. Das nun unnütz gewordene Foto stecken wir erst einmal wieder in den noch offenen Rucksack und nehmen auch ein paar herumliegende Kokosnüsse mit, die wir noch zum Lösen der Mutprobe brauchen.

Im Westen stoßen wir dann auf den Ort des Dramas, und nach einem kurzen Blick auf unseren kleinen Freund stellen wir fest, daß er den Kautabak noch bei sich trägt. Also verabreichen wir ihm noch eine Dosis, wonach er das monströse Vögelchen ablenkt, damit wir in Ruhe die Eier mit den Kokosnüssen vertauschen können. Total happy gehen wir ins Dorf zurück und halten dem Häuptling unsere Neuerwerbung unter die Nase. Doch der geht noch weiter, denn er will den Ring sehen, von dem seltsamerweise eigentlich nur J.R. und Sue Ellen wissen sollten. Da könnte einem doch glatt der Verdacht kommen ... richtig, mit einem Spiegeltrick erheitern wir den Affen derart, daß der uns auf die Cowboystiefel des Häuptlings aufmerksam macht. Und wirklich, es ist J.R.!!!

Bevor wir Ihm das Verdiente geben können (immer feste drauf), wird er von einem Hubschrauber aufgenommen und entschwindet in die Lüfte.

Das wäre ja nicht das Schlimmste, aber der Zorn der geleimten Krieger richtet sich jetzt gegen uns, und im Handumdrehen sehen wir uns von einer Horde Kanibalen eingekreist. Doch das kann natürlich einen Kerl wie mich nicht aus dem Sessel hauen.

Kurzentschlossen holen wir den stark umworbenen Ring und schwenken ihn ein bißchen hin und her. Die Eingeborenen wirken auf einmal sehr eingeschüchtert und weichen respektvoll zurück. Der Weg zu einer Höhle wird frei, die wir auch sogleich betreten. Eine riesige Spinne hat dort ihr Netz gesponnen, als hätte sie nur auf uns gewartet.

Doch da fallen uns die Eier und das furchteinflößende Aussehen ihres Bewachers ein... ein Vogel! Kurzentschlossen rollen wir die Eier unter das Netz und erhitzen sie mit einer an der Wand angebrachten Fackel.

Der Vogel entwickelt Muttergefühle, befreit seine Kinder und vernichtet nebenbei noch das Netz und die Spinne. (Gefahr erkannt, Gefahr gebannt.)

Nachdem wir uns nun allerdings in völliger Dunkelheit bewegen müssen, machen wir lieber die Taschenlampe wieder an. Das Licht erleuchtet die Höhle, und eine seltsame Götterstatue mit nur einem Auge wird sichtbar. Da ich schon immer ein Verehrer von Göttern war, werfe ich den Ring als Opfer hin. Ganz plötzlich entwikkelt die Staue ein Eigenleben, fängt an zu schweben und fügt sich wie von Geisterhand in die leere Augenhöhle ein. Der Boden beginnt zu beben, und eine Karte fällt aus dem nun geöffneten Mund der Statue. Da Karten aus Erfahrung wertvoll sind, nehme ich sie auch gleich an mich, und gleich darauf erscheint J.R. und bietet mir 10 Millionen Dollar an. Doch damit bin ich nicht einverstanden, da ich nicht will, daß J.R. der große Gewinner ist.

Wie ich sogleich erfahre, war dies die richtige Entscheidung, da ich mich im nächsten Augenblick wieder mit Sue Ellen im altbekannten Wohnzimmer befinde. Als wir ihr (voller Stolz) die Karte überreichen, trommelt sie auch gleich die ganze Familie zusammen, die mich lüstern anstarrt. Da schwindet der Stolz natürlich zusammen, und Angst überkommt mich, doch glücklicherweise erscheint Miss Ellie zur rechten Zeit und rettet die Situation gerade noch. Wir erhalten also unser Honorar in Höhe von 2 Millionen Dollar (das macht doch glücklicher als die läppischen 10 Millionen von J.R.) und können zusehen, wie Miss Ellie das ganze Übel ein für alle Mal vernichtet.

Sie wirft die Karte in den Kamin, und damit gehen alle hoffnungsvollen Ewings (und was sonst noch alles in Dallas rumkrebst) leer aus, bis auf unsereinen. Tja, und obwohl (oder gerade weil) das Adventure von 1984 ist, kann man sagen: DATASOFT, solche Adventures könnt ihr öfter produzieren!

Oliver Luschnath

ZWEI BRANDNEUE SPORT-SIMULATIONEN VON EPYX

STREET SPORTS BASEBALL

Der Werfer macht eine Drehung, jetzt ..., ... Wahnsinn ..., ein Superwurf, ...genau in den Fanghandschuh des »Catchers«. Aber um den »Home-Run« zu schaffen, mußt Du erst die Malquadrate erreichen, die Ihr aus Abfalltonnen, alten Autoreifen, Büschen oder Steinen gemacht habt. Und Deine 16 Mitspieler – da hat jeder seine ganz eigene Art den Ball zu werfen, abzuschlagen und zu fangen. Mit der richtigen Taktik könntest Du es schaffen, Champion zu werden, mit der falschen werden sie Dich für einen totalen Versager halten! Du entscheidest, wo gespielt wird, wer ins Team kommt, über die Strategie und die Positionen – und dann bist Du schon mitten drin! Es wird nicht leicht werden, zeig' Ihnen, daß es Deine Straße ist, auf der gespielt wird.

Commodore 64/128 auf Kassette und Diskette

IT'S TOUGH ON THE STREETS

Street Sports Baseball

It's Tough on the Streets

Wißt Ihr, wo die aufregendsten Basketball- und Baseballspiele in Amerika gespielt werden? Auf der Straße und in Hinterhöfen, dort wo noch wirkliche »Action« ist! Hier ist Eure Chance, mitzuspielen und mit Eurem Team der Champion der Straße zu werden!

STREET SPORTS BASKETBALL

Du spielst in schäbigen Gassen, auf Parkplätzen und in Spielanlagen. Gelegentlich auch in den Vorstädten. (Es macht viel Spaß auf dem Rasen zu dribbeln!) Dein 3-Mann-Team suchst Du unter den 10 härtesten Jungs aus der Nachbarschaft. Denn hier gibt es die besten Werfer und Team-Spieler, aber auch die lahmsten Dribbler und reine »Show-Spieler«. Manche Jungs sind so gut, daß sie auf 20 Fuß Entfernung den Ball durch ein Nadelöhr werfen können, andere solche Nieten, daß sie nicht mal in den Korb treffen, wenn Sie darauf sitzen! Wirf Deine Pässe aus vollem Lauf, ziel auf den Korb aus den entlegendsten Ecken, zeig, ob Du den »Hook-Shot« beherrscht... – vor allem bring den Ball in den Korb! Aber Vorsicht, nicht durch die Ölpfützen dribbeln und paß um Gotteswillen auf die Fensterscheiben auf!

Commodore 64/128 auf Kassette und Diskette

IT'S TOUGH ON THE STREETS

Street Sports Basketball

Street-Sports: Schon bald bei Deinem Software-Händler.

U.S. GOLD All American Software

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

Vorsicht vor Grauimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

SPIELHÖLLE

... mit teuflisch guten Informationen!

Prosit Neujahr! Auch 1988 entführe ich Euch auf diesen Seiten in die Welt der Spielhallen. Neues und Bewährtes fand ich auch diesmal bei meinem Streifzug durch die „Spielhölle". Um was es sich dabei im Einzelnen handelt, könnt Ihr auf den folgenden Seiten erfahren. Dabei ist es vor allem zur augenblicklichen Zeit sehr schwierig, an nagelneue Informationen zu kommen. Dafür gibt es auch einen guten Grund: Die IMA steht vor der Tür. Vom 27.-30. Januar trifft sich in Frankfurt auf der Messe alles, was Rang und Namen hat in Sachen Spielgeräte. Klar, daß jeder seine ganz besonderen Neuheiten bis zu diesem Jahresereignis hinter verschlossenen Türen hält. Damit sei aber auch schon jetzt gesagt, was Euch in der nächsten Ausgabe erwartet - teuflisch gute Informationen, na klar!

Zu Beginn möchte ich wieder ein Simulationsgerät aufgreifen, welches unter „Bewährtes" läuft. Es ist noch gar nicht so lang her, daß die Spielgeräte zwar einen gewissen Komfort geboten haben, aber große starre Objekt waren. Das änderte sich mit dem Fahrsimulator **WEC LE MANS 24** von **KONAMI**, der mit der ersten beweglichen Kabine ausgestattet war. Hier erlebte der Fahrer die Orginal-Rennstrecke von LE MANS bei Tag und Nacht, in der Morgen- und Abenddämmerung. Er wurde durchgeschüttelt, wenn er den Randstreifen befuhr, und schleuderte mit, wenn er vom Kurs abkam. In den Kurven wurde er in den Sitz gepreßt, und das Lenkrad vermittelte echten Straßenkontakt. Somit wurde schon mit diesem Spiel das Feeling vermittelt, das man heute auch bei anderen Simulationsgeräten wiederfindet. Ob das „Space Harrier", „Out Run" oder „After Burner" ist, die Simulationen vermitteln dem Spieler, so weit es geht, wirklich dabei zu sein. Das direkte Übertragen des Rüttelns vermittelt schon eine wahnsinnige Atmosphäre!

Weniger die Simulation als ein altes Kinderspiel liegt dem Spiel **APB** von **ATARI** zugrunde. Dieses uralte Spiel aus meinen Kindertagen nannte sich damals „Räuber und Gendarm" und lebt heute in den Spielstätten richtig auf. Als Polizei-Obermeister Meier müssen Sie sich gegen allerlei Unterwelt-Ganoven behaupten. Während des Streifendienstes müssen Sie Gestalten aus der Scene, ohne die Passanten und rechtschaffenen Bürger zu belästigen, dingfest machen.

Auf der Fahndungsliste stehen Leute wie Kalle Knallkopp, bekannt für bewaffneten Raub, Didi Dreckig, der professionelle Umweltverschmutzer, oder Otto Langfing, der Bankräuber. Natürlich gibt es auch weibliche Profis in Sachen Kriminalität. So ist Paula Beulenblech großzügig im Verkehr, weiß sich aber immer wieder dem Zugriff der Obrigkeit zu entziehen, und auch Ladislaus Loddel ist im Milieu eine echte Größe.

Mißerfolge werden bei diesem Spiel mit knallharten Punktabzügen geahndet. Also strengen Sie sich an, denn bei erfolgreicher Fahndung gewinnen Sie Zeit, und der Streifenwagen erhält sinnvolles Zubehör. Natürlich erreicht Polizei-Obermeister Meier mit steigendem Ansehen auch Bonuspunkte. Dies wird jedoch alles zur Nebensache, wenn man sich die lustigen Effekte auf dem Bildschirm reinzieht. Zeitweise hat es regelrecht Spaß gemacht zu verlieren. Zur Gewohnheit sollte es allerdings nicht werden. Wenn überhaupt etwas zu bemängeln ist, dann ist es die Steuerung. Ein spührbarer Bodenkontakt beim Lenken wäre mit Sicherheit besser als ein Steuer, das sich beliebig oft in die gleiche Richtung bewegen läßt. Trotzdem bringt dieses Spiel einen unheimlichen Spaß!

Auf ein Simulationsgerät möchte ich allerdings doch noch zu sprechen kommen. Der nagelneue Flugsimulator **MIDNIGHT-LANDING** von **TAITO** hinterläßt wirklich bleibenden Eindruck. Ein absolut riesiges Teil, im wahrsten Sinne des Wortes, erwartet Sie mit technisch weiterperfektioniertem Spielobjekt. Wie bei richtigen Profi-Piloten gehen Sie hier zur

WEC LE MANS 24

Sache. Wenn Sie einsteigen, kommen Sie sich vor, als würden Sie gerade von der Gangway aus das Cockpit betreten. Schließen Sie nun die Tür hinter sich, und dann können Sie völlig abgeschottet gegen Störungen von außen an die verantwortungsvolle Aufgabe gehen. Jetzt heißt es nämlich auf Europas Landebahnen den richtigen Dreh zu finden.
Bei Nacht und Nebel peilen Sie die Landebahn eines europäischen Flughafens an, wo Sie sicher landen müssen. Glauben Sie mir, dabei kommt mit Sicherheit auch der beste Pilot ins Schwitzen. Besser kann eine Simulation wohl kaum noch werden. Es fehlt wirklich nur noch die Pilotenkluft, dann würde alles absolut realistisch sein. Von außen die Flugzeugform, von innen ein tolles Cockpit und dann die Grafik, die einem das absolute Feeling vermittelt - fantastisch! Natürlich wird auch bei diesem Spiel jedem Außenstehenden Einblick gewährt. Zwar kann man dem Spieler nicht über die Schulter schauen, aber dafür auf einem Bildschirm, der hinter dem Cockpit angebracht ist, alles mitverfolgen. Unglaublich, was heute schon alles möglich ist!
Übrigens hat sich ein alter Freund noch einmal zurückgemeldet. PAC MAN ist noch einmal auf Hochglanz gebracht worden. Der kleine Vielfraß hat wieder an Ausstrahlung gewonnen, daß es kaum zu fassen ist. Im Prinzip hat sich nicht sehr viel verändert, doch die Veränderungen, die vorgenommen wurden, lassen das Spielerherz von ehemaligen Pac-Man-Freaks wieder höher schlagen. Kohldampf hat der gute Kugelkopf wie eh und je. Auch seine Gegner in den Labyrinthen sind immer noch die bösen Geister, die er nach dem Verzehr einer Superpille verspeisen kann. Klar, daß es dafür leckere Bonuspunkte gibt. Eine besondere Köstlichkeit ist natürlich die Frucht, die er in den Gängen finden kann. Gelingt es dem Teufelskerl, die Leckerei zu vertilgen, bekommt er besonders viel Sonderpunkte. Doch kommen wir zu den vorteihaften Veränderungen, die die neue Fassung so sehr ausmachen. Ganz entscheidend ist die 3D-Perspektive, die dem Spiel wirklich neue Impulse gibt. Desweiteren sieht man nicht mehr die gesamte Spielfläche,

sondern nur noch einen Ausschnitt des Labyrinths. Dadurch wird das Spiel verdammt schwierig, weil man nicht auf Anhieb sieht, wo nun noch eine Pille liegt, die man unbedingt vertilgen muß. Das nervt vor allem, wenn einem die lieben Geister auf den Fersen sind. Da hilft es auch nichts, daß man sein Ende in der Ausschnittsvergrößerung sieht. Trotzdem muß man die neue Grafik als Spitzenklasse hervorheben. Es macht einfach wieder Spaß, mit dem guten alten Kugelkopf durch die Labyrinthe zu jagen. Da kann die Spielidee noch so alt sein, die Umsetzung sorgt in diesem Fall für neue Impulse.

Mit einer langen Tradition ist das nächste Gerät verbunden, mit dem ich die Tests in dieser Ausgabe abschließen will. Der Flipper hat schon seit Ewigkeiten seinen Stammplatz in den Spielhallen - und nicht nur dort. Die Geschichte von diesem legendären Spielhammer geht weit, weit zurück. Doch am Ende steht immer eine Stadt im Mittelpunkt - Chicago. Die sagenumwobene amerikanische Stadt ist und bleibt die Nummer Eins in der Flipper-Produktion. Viele haben sich schon an der Entwicklung von Flippergeräten versucht, aber am Ende führten wieder alle Wege in die Gangsterstadt der 30er Jahre. Von dort bezieht unser Informationslieferant seine Geräte. Unter anderem ist mit der letzten Lieferung ein absoluter „Klopper" in unsere Spielhallen gelangt. Der absolute Top-Hit ist zur Zeit der Flipper **LASER WAR** von **DATA EAST**, der die Herzen aller Flipper-Fans höher schlagen läßt. Es ist einfach fantastisch, was die erfahrenen Techniker da wieder zurechtgebastelt haben. Die futuristische Spielidee und der Digital-Stereo-Sound animieren zu sagenhaften Wettstreits, wie man sie aus vergangenen Zeiten kennt. Lassen Sie sich ruhig mal wieder auf einen Kämpfchen an diesem Flipper ein, es lohnt sich.

Für diese Ausgabe haben wir uns noch etwas weiteres einfallen lassen, was Sie sicherlich interessieren wird. Um Ihnen einen noch besseren Überblick zu verschaffen, haben wir erstmals die Hitparade der Spielhallengeräte für Sie aufgetrieben. Die Plazierungen können Sie der Hitliste entnehmen, exclusiv in der ASM.

Das war's dann auch schon wieder für diese Ausgabe, und denken Sie an Ende Januar, wenn das Großereignis der Spielautomaten-Szene steigt. Dann werde ich auch dort sein und wieder die neusten Information für Sie an Land ziehen.

Hitliste

Die besten Flipper und TV-Spiele des Monats

Rang	Platinen	Komplettgeräte	Flipper
1.	Double Dragon	After Burner	Big Guns
2.	Wardner	Midnight Landing	Fire
3.	Battle Field	Top Speed	Pin Bot
4.	Free Kick	Out Run	Arena
5.	R-Type	Super Hang On	F-14 Tomcat
6.	Flying Shark	Xenophone	
7.	1943	Street Fighter	
8.	Oscar	Road Blasters	
9.	Captain Silver	Time Scanner	
10.	Black Tiger	Top Ten	

Aufsteiger des Monats: Laser War von Data East

.... GESEHEN VON: THOMAS BRANDT

c16chris

Andy, halt' die Augen auf!

Programm: Andy Capp, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, England, **Muster von:** 2/15/26

Kennt Ihr Willi Wacker? Wenn nicht, dann habt Ihr echt was versäumt, denn Willi ist absolut stark! Willi ist faul. Willi ist von morgens bis abends stockbesoffen. Willi ist unverschämt. Willi hat keine müde Mark auf der Kralle. Willi ist verheiratet mit Flo, das ist sein Dilemma. Und Willi ist eine Comicfigur, die bei uns in Deutschland zu großer Beliebtheit gelangt ist. Eigentlich ist er eine „Konvertierung", eine Übersetzung ins Deutsche, denn sein wahrer Name lautet (in seinem Herkunftsland England) Andy Capp, und unter diesem Titel hat **MIRRORSOFT** sein neuestes Spiel veröffentlicht, ein Action-Adventure, dessen Handlung rund um die Figur des sympathischen Trunkenbolds und Tunichtguts aufgebaut wurde. Schwierigkeiten mit dem Copyright gab es hierbei nicht, denn die von Reg Smythe erdachte Figur ist Eigentum des MIRRORSOFT-Mutterhauses *Mirror Group Newspapers*.

Alles beginnt an einem Montagmorgen. Andy geht's ganz gut; er ist gerade so betrunken, daß er sich richtig wohl fühlt; einen Job hat er sowieso nicht, so daß er sich eigentlich um nichts Sorgen machen müßte. Doch dann verlangt Flo von Andy, daß er ihr den Scheck über das monatliche Arbeitslosengeld aushändigt. Sie droht damit, daß sie ihn verläßt und zu ihrer Mutter zieht, wenn sie das Geld nicht bekommt. Totale Katastrophe für Andy: Wer soll denn dann den Abwasch machen? Doch dummerweise hat Andy die Kohle natürlich schon längst unter die Leute gebracht, einen Teil versoffen und den Rest beim Pferdewetten auf den Kopf gehauen.

Was also tun? Da gibt's nur eins - Andy muß irgendwie versuchen, die Moneten zusammenzubekommen. Also macht er sich auf die Socken, um die Knete aufzutreiben. Dazu hat er verschiedene Möglichkeiten: Er kann versuchen, Leute anzupumpen (doch bei den wenigsten hat er noch Kredit) oder beim Buchmacher auf das richtige Pferd zu setzen. Allerdings muß er genauestens auf seinen Alkoholspiegel achten (der in Form eines „Alcometers" angezeigt wird), denn wenn ihm der Sprit ausgeht, ist das Spiel zuende. Unterwegs begegnet er zahlreichen Leuten, so zum Beispiel seiner Frau (der er natürlich aus dem Weg gehen sollte), einem Polizisten, einem Steuereintreiber, seinem Freund Chalkie, seiner Geliebten und anderen. Der Steuereintreiber ist schon seit einiger Zeit hinter Andy her; ein Zusammentreffen mit ihm sollte man also tunlichst vermeiden. Der Polizist wird so lang friedlich bleiben, wie Andy sich nichts hat zu schulden kommen lassen (strafbare Vergehen sind unter anderem Prügeleien oder auch das Mitnehmen von Bier aus einer Bar); danach sollte man ihm nicht mehr über den Weg laufen. Doch Andy kann sich auch zur Wehr setzen, indem er den Passanten Küsse verpaßt (was durch Nachuntenziehen des Joysticks geschieht). Sie werden dann vorübergehend regungslos stehenbleiben, und Andy kann

»Alles in allem hat mir ANDY CAPP sehr gut gefallen, nicht zuletzt wegen seiner lustigen Handlung und der Fülle an außergewöhnlichen Ideen«

in aller Seelenruhe an ihnen vorbeitorkeln. Doch nur 30mal kann Andy zu seiner charmanten Waffe, den Küssen, greifen; dann ist der Vorrat aufgebraucht.
Die Steuerung der Aktionen erfolgt durch die vier Icons am unteren Bildschirmrand. Durch Druck auf den Feuerknopf und anschließendes Anwählen mit dem Joystick (ich gehe davon aus, daß man den Joystick der Tastatur vorzieht) kann man folgende Aktionen ausführen: Geld einstecken oder weggeben, mit Personen sprechen, kämpfen und zuguterletzt ein Menü aufrufen, in dem man u.a. wählen kann unter „Inventory", „Use Object" und „Sleep". Trifft beispielsweise Andy einen Passanten, und steht ihm der Sinn nach einer ordentlichen Keilerei, so drückt man auf den Feuerknopf, wählt den Boxhandschuh an, und drückt dann nochmals „Fire"; schon ist die schönste Prügelei im Gange, die so richtig Comicmäßig in Szene gesetzt ist. Dabei kann Andy gewinnen und so an ein paar Mäuse herankommen oder aber den kürzeren ziehen; das bleibt ganz dem Zufall überlassen. Auf jeden Fall kostet ihn eine Prügelei eine Menge „Aljohol" (sprich: Energie), so daß er sich auf Kämpfe nur dann einlassen sollte, wennn er mindestens zur Hälfte „abgefüllt" ist.
Um nachzutanken, muß Andy die Bars des Stadt aufsuchen. Hier bekommt er auch einen ordentlichen Schluck, aber nur dann, wenn er bezahlen kann (zu Beginn des Spiels hat Andy 18 Pfund bei sich). Beim Buchmacher kann er, wie schon gesagt, Wetten abschließen und so seine kümmerliche Barschaft aufbessern. In der Polizeibehörde bekommt er einen Schlüssel, den er seinem Freund Chalkie aushändigen muß. Diesen kann er dann gleich anzupumpen versuchen. Hat er aber bereits etwas auf dem Kerbholz, so darf er sich natürlich erst gar nicht zur Polizeibehörde hin wagen, da er sonst dort gleich in Haft genommen wird. Der erste Weg sollte also gleich nach Beginn des Spiels zur Polizei führen. Die Begleitmusik von ANDY CAPP paßt bestens zur Verfassung unseres (Anti-)Helden; eine ruhige, einlullende Melodie, nur hier und da von Andy's

ASM HIT

alkoholbedingtem „Hick" unterbrochen, bringt die richtige Katerstimmung rüber. Wenn man die Augen schließt und sich für einen Moment auf die Musik konzentriert, könnte man meinen, man wäre selbst nach einer durchzechten Nacht gerade aus einer Bar gekommen. Die Grafik ist allerdings recht bescheiden. Die Häuser und deren Einrichtung sind recht einfach gezeichnet; Details sind kaum zu erkennen. Demgegenüber sind Andy und die anderen Figuren des Spiels jedoch unheimlich gut animiert. Alles in allem hat mir ANDY CAPP sehr gut gefallen, nicht zuletzt wegen seiner lustigen Handlung und der Fülle an außergewöhnlichen Ideen, die in dem Programm stecken. Unbedingt mal ansehen!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Vokabular (Icons)	**9**
Atmosphäre	**10**
Story	**10**
Preis/Leistung	**10**

ANDY CAPP
KISSES 24 YOU HAVE NOTHING TIME 07:07
CASH £08:00 MONDAY
INVENTORY
EXAMINE OBJECT
USE OBJECT
SLEEP
GAME OPTIONS

Die „Neuauflage" war nicht nötig!

Programm: Gunslinger; **System:** C-64 (getestet), Schneider, Atari, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider/Atari ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold/Datasoft, England, **Muster von:** 2 15 26
Neues von **U.S. GOLD/DATASOFT: GUNSLINGER** ist ein Adventure, das im Wilden Westen angesiedelt wurde. Möglicherweise wird Euch der Titel bekannt vorkommen, und richtig: wenn man ein wenig in seiner Erinnerung kramt, so stößt man alsbald auf ein Programm, das unter demselben Titel vor beinahe eineinhalb Jahren erschienen ist. (Nach vorübergehender Indizierung hat man dieses Spiel übrigens wieder „begnadigt".)
Wollen wir doch einmal sehen, ob wir zwischen den beiden „Gunslingers" irgendwelche Ähnlichkeiten feststellen können. Also: *Gunslinger Alt* wurde von *Tynesoft* programmiert; GUNSLINGER NEU stammt von U.S. GOLD/DATABYTE. *Gunslinger Alt* war ein C-16-Programm; GUNSLINGER NEU: siehe oben! *Gunslinger Alt* ist ein Action-Game, GUNSLINGER NEU ein Adventure. *Gunslinger Alt* war recht gut, GUNSLINGER NEU ist es nicht. Nun denn, damit hätten wir schon einmal jeglichen Verdacht geistigen Diebstahls ausgeräumt; sehen wir uns nun also den neuen GUNSLINGER etwas näher an.
Der Spieler ist der durch seinen früheren Job als Texas Ranger kampferprobte Kip Starr und muß versuchen, den Kopf seines Freundes aus der Schlinge eines mexikanischen Henkers zu retten. Das Abenteuer beginnt in dem kleinen Städtchen Dawson und führt später durch von Indianern heimgesuchte Steppen nach Mexiko. Der Bildschirm ist aufgeteilt in ein Grafik- und ein Textfeld sowie eine Vokabularliste, aus der man per Joystick die benötigten Wörter aussuchen kann. Diese Liste setzt sich zusammen aus Verben, Nomen und Präpositionen. Wer den Text lieber mittels der Tastatur eingeben möchte, kann von dieser Möglichkeit durchaus Gebrauch machen, allerdings bleibt es auch hier bei dem vorgegebenen Vokabular. Sätze dürfen aus bis zu vier Wörtern bestehen; mehr „rafft" das Programm nicht.

BANK
VERBS
GO
EXAMINE
GET
INVENTORY
TALK
KILL
UP
DOWN
LEAVE
RIDE
SAVE
RESTORE
A DAWSON STREET
NOUNS
>GO N
>GO N

Die Grafiken des Programms sind äußerst grob, arm an Details und von der Farbwahl her als ziemlich verunglückt zu bezeichnen. Über den Sound gibt es dagegen überhaupt nichts Schlechtes zu berichten, was seinen Grund darin hat, daß er (der Sound) nicht existent ist. Weder eine Titelmelodie noch sonst den geringsten Piepser hat man in das Programm eingebaut. Auch 'ne Möglichkeit!
Zum Schluß mein Appell an alle, die ein gutes Adventure suchen: Sucht weiter, Leute, sucht weiter; GUNSLINGER ist nicht, was Ihr braucht!

Bernd Zimmermann

Grafik	**4**
Vokabular	**4**
Atmosphäre	**3**
Story	**3**
Preis/Leistung	**3**

INSIDE THE BANK

Alte Story neu verpackt

Programm: Knightmare, **System:** Schneider CPC (getestet), Commodore 64/128, Spectrum48/128K/+, **Preis:** ca. 50 DM(Disk), **Hersteller:** Activision.

ACTIVISION bringt mit **KNIGHTMARE** ein neues Action-Adventure auf den Markt. Auch bei diesem Spiel mußte wie so oft eine TV-Serie herhalten, da es anscheinend bei den Programmierern zur Zeit ein bißchen an der „Kreativität" mangelt (wer weiß ?). Man durfte ja trotzdem gespannt sein, besonders wenn man den Namen des Herstellers (ACTIVISION) vernommen hatte, wie dieses Produkt abschneiden würde. Leider konnte ich nur die Schneiderversion bei meinem Test unter die Lupe nehmen.

Doch genug der langen Vorreden und schnell die Titelstory, die, ich kann mich leider nur wiederholen, auch nichts Neues im Vergleich zu vorherigen Spielen dieses Genres bietet. Eigentlich stellt sie nur einen „Abklatsch" von bisher Existierendem dar. Doch diese Vorgeschichte hat man im Hause schön in eine Art „Lied" verpackt, das meiner Meinung nach eher etwas lustig anmutet. Zu diesem Liedchen kommt noch ein bißchen Text, welcher aber nicht sehr erschöpfend ist. Knappe 6 Seiten sind halt doch für ein Actionadventure etwas billig und lassen einige Fragen, die sich bei den ersten Spielereien ergeben, offen (schade). Ziel des der ganzen Chose ist es, einen Ritter, dem laut Anleitung durch sein Visier die Sicht (so was Beknacktes !) genommen ist, aus den Klauen eines mysteriösen Schlosses und seiner finsteren Bewohner zu befreien. Der Startpunkt des Spieles sind natürlich die „tiefsten" Burgverliese, von denen man sich mühsam und unter Erduldung jeglicher Gefahren langsam nach oben (sprich in die Freiheit) mühen muß. Wie heißt es so schön in der Anleitung: „Überleben ist Dein vorrangiges Ziel, Erkenntnis Dein höchstes Streben !"

Als beratende Kraft können zwei Orakel angerufen werden, die in einer verzwickten Situation immer einen mehr oder weniger dummen Spruch auf Lager haben, um das Gemüt des Spielers zu erfreuen. Leider ist eines der beiden Orakel dem Spieler unwohl gesonnen und produziert durch seine bewußten Fehlauskünfte ständig neue mögliche Gefahren. Um diesem zu entgehen, sollte der Spieler ein gesundes Mittelmaß zwischen beiden Aussagen finden und so wertvolle Tips und Hilfen erlangen, was ja schließlich das „Ziel" des Spieles ist (es soll ja gelernt werden).

Zur Steuerung des Spiels dient neben dem Joystick auch die Tastatur, mit der man dem „blinden" Ritter einfache Instruktionen erteilen kann (z.B. OPEN DOOR). Die einzelnen Befehle oder Wörter werden entweder durch die Shifttaste oder den jeweiligen Anfangsbuchstaben ausgewählt und danach mit Enter bestätigt. Das Repertoire würde ich aber als etwas (freundlich formuliert) „minderbemittelt" bezeichnen, da eigentlich nur relativ wenige Befehle und Möglichkeiten existieren.

Den „Clou" der ganzen Angelegenheit stellen noch Zaubersprüche dar, die einem das Leben erleichtern sollen. Leider müssen diese vorher noch erlernt (gefunden) werden, bevor sie überhaupt eine Wirkung erzielen.

Grafisch gesehen stellt **KNIGHTMARE** einen kleinen Leckerbissen dar, da doch einige nette Effekte (animierter Background, Kerze als Kraftanzeige etc.) mit implementiert wurden. Besonders schön wurde die Darstellung der einzelnen Orte, wo der Spieler auf dem Bildschirm agiert, realisiert. Das Geschehen an einem Ort findet jeweils auf einer Buchseite statt, wobei bei einem Ortswechsel die Seite einfach vor- oder zurückgeblättert wird und der neue Ort auf einer anderen Seite erscheint. Die Darstellung der örtlichen Gegebenheiten ist meiner Meinung nach relativ klar, wenn auch einiges verbessert werden könnte.

Das Spiel erwies sich bei meinen ersten Versuchen als relativ schwierig, da es eigentlich sehr wenige Hinweise gibt, die das Leben erleichtern. Hier ist halt der echte Adventurefreak mit einem Hang zur Action gefragt, um den Anforderungen gerecht zu werden. Dem Anfänger, der noch keinen Kontakt mit Spielen dieses Genres hatte, würde ich allerdings abraten, da doch einige Praxis erforderlich ist, um im Kampf gegen verschlossene Türen, Monster, Gnome usw. zu bestehen. Alles in allem ein Spiel, das nicht zu verachten ist, aber auch so kleinere Schwachpunkte hat. *tob*

SURVIVAL IS YOUR AIM KNOWLEDGE IS YOUR TARGET • GOOD LUCK •

DUNGEON V

Grafik:	8
Story:	5
Vokabular:	6
Atmosphäre:	7
Preis/Leistung:	6

Langweilig

Programm: A Harvesting Moon, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 12 DM, **Hersteller:** Smart Egg Software, England, **Muster von:** Headlines P.R., London.

Ein neues Label steht uns mit **POWERPLAY** der englischen Softwarefirma **SMART EGG PRODUCTIONS** ins Haus. Die Marktstrategie ist denkbar einfach: Adventures zum Billigpreis unter die Leute zu bringen. Allerdings bekam ich bei **A HARVESTING MOON** schon nach kürzester Zeit den Eindruck, daß die Firma den Preis wohl noch etwas tiefer hätte ansetzen können. Wie dem auch sei, hier eine Kostprobe der Spielstory: Sie sind mit Ihren Eltern zwecks Besichtigung in einem alten Gemäuer unterwegs, als die Eltern just weitergehen und gar nicht merken, daß ihr Sprößling nicht mehr dabei ist. Das Ziel des Spieles ist es also, die Eltern zu finden, und das innerhalb von drei Stunden. Die Anleitung verspricht Spannung und gruselige Geheimnisse, von all dem merkte ich aber reichlich wenig. Die Grafiken, die ab und zu auftauchen, sind zwar ziemlich hübsch, aber die Texterklärungen lassen zu wünschen übrig. So gibt es keine definitiven Richtungsangaben und keine Auflistung interessanter Gegenstände. Noch ärgerlicher war allerdings der lasche Parser, der nicht mal auf die einfache Eingabe GO UPSTAIRS eine gescheite Antwort wußte und bei einer simplen TAKE-Anweisung die Frechheit besaß, mit dem Satz „Then go and search for it!" reagierte. Aber nicht nur technisch besaß das Game Schwächen, auch die Story brillierte durch einen dikken Logikfehler. Hält man sich nämlich zu lange an einer Stelle auf, so wird man gefaßt und zum Sammelplatz für verlorengegangene Kinder gebracht. Wäre es da nicht ein einfaches für die Eltern, ihren Stammhalter einfach dort abzuholen?

Der einzige Lichtblick ist die schon erwähnte Grafik, denn die ist gut gemacht und paßt zum Spiel.

Das Text-Adventure auf der B-Seite der Kassette sollte man gleich vergessen. SMART EGG SOFTWARE sollte seine Eier etwas härter kochen, wenn die Firma auf dem Markt bestehen will, denn A HARVESTING MOON war ja wohl nix. *M.R.*

You are in a small courtyard on a gravel path south of a large arch in a tall clock tower. The clock face is painted gold. In the immediate proximity your attention has been caught by your parents heading away north with the guide. ~Stand back as I demonstrate the Portcullis~, whitters the guide. Your parents

Grafik	9
Story	6
Vokabular	5
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	5

c16chris

„Geistvoller" Hellowoon-Nachfolger oder – Guido Henkel und seine Zombie-Story

Eines der interessantesten deutschen Textadventures, die im vergangenen Jahr veröffentlicht wurden, ist ganz sicherlich in die Annalen dieses Genres eingegangen. Nicht nur, weil es eben nicht viele deutsche Adventures gibt, aber sicher auch, weil es nicht viele gibt, die so gut sind. Man bedenke dabei, daß es sehr viel schwieriger ist, einen Parser zu erstellen, der deutsch „versteht", als einen, der englisch kann. Wahrscheinlich raten Sie schon nicht mehr, welches Adventure ich meine, Sie wissen es bereits: Es handelt sich um HELLOWOON, ein Produkt aus dem Hause ARIOLASOFT. Heute schließlich arbeitet der Programmierer Guido Henkel, der HELLOWOON erstellte, an einem neuen, noch besseren Adventure: OOZE - ALS DIE GEISTER MÜRBE WURDEN wird das Game heißen.

Allein diese Nachricht wirft einige Fragen auf: Wer oder was verbirgt sich hinter OOZE (zu deutsch etwa: Durchsickern, Aufsaugen)? Inwiefern wird es besser sein als HELLOWOON? Wer ist eigentlich Guido Henkel? ... ?!? usw...

Fangen wir mit der letzten Frage zuerst an: Guido Henkel ist eigentlich schon ein kleines Software-Unternehmen für sich. Guido arbeitet mit Uwe Matthäus zusammen, der in erster Linie für die Amiga-Konvertierungen zuständig ist und ihn kräftig bei der Programmierung unterstützt. O-Ton Guido: „Sämtliche Versionen und Konvertierungen wären etwas viel für einen". Zusammen nennt man sich DRAGONWARE, ein Name, der schon ein wenig in Richtung Fantasy deutet. Die Ausstattung, mit der DRAGONWARE arbeitet, kann sich sehen lassen: Zwei ST's mit je 1 MB und Harddisks, ein 12 MHz AT mit 1 MB und Harddisk, ein C-64 mit zwei Laufwerken, ein Atari 800 XL mit Laufwerk und last but not least ein Amiga 1000 mit 2.5 MB RAM. „Alle Rechner sind natürlich untereinander vernetzt", betont Guido und fügt hinzu, daß ausschließlich in C und Assembler programmiert wird: Ich hasse dieses GFA-Basic!".

Wie er zur Programmiererei gekommen sei, frage ich Guido: „Ich begann vor etwa sechs Jahren in der Schule mit der Computerei. Mein erster eigener Rechner war ein VC 20 mit 20 KB RAM, auf dem ich mein erstes Adventure, allerdings nur für den Hausgebrauch, geschrieben habe. Dann bin ich auf den C 64 umgestiegen, den ich dann gegen einen Atari ST eingetauscht habe", erklärte der sympathische Schwabe.

Natürlich will ich auch wissen, welche Games Guido am liebsten spielt. Er nennt THE PAWN („der Knaller schlechthin"), LEATHER GODESSES OF PHOBOS, VERMEER und GAUNTLET.

Guido Henkel erzählte uns von Ooze.

Wie das mit HELLOWOON angefangen hat, wissen wir ja. Schließlich ist das Game, als es noch unveröffentlicht und in Englisch konzipiert war, ja sogar mal in unserer Redaktion aufgetaucht. ARIOLASOFT hat dann zugegriffen, und nach der Demo-Version von OOZE zu urteilen, wird auch der „Nachfolger" wieder ein Erfolg werden. Doch zurück zum Thema; wie entstand OOZE, und worum geht es dabei?

Das war auch eine der ersten Fragen, die sich Guido beantworten mußte, als er das neue Adventure geplant hat, logisch oder? Schon lange bevor HELLOWOON fertiggestellt war, hat sich Guido über OOZE Gedanken gemacht. Da HELLOWOON ein reines Fantasy-Game war, sollte OOZE diesmal was anderes werden. Bei der Suche nach einem ergiebigen Thema stieß Guido auf den Horror. Fasziniert davon ließ er sich von Schriftstellern wie Stephen King und E. A. Poe zu einer groben Story für OOZE inspirieren. In Teamarbeit mit H. J. Brändle erfolgte dann die genaue Ausarbeitung der Schauplätze, Charaktere, Namen und der fiesen Fallen und Rätsel. „Für letzteres ist hauptsächlich Brändle verantwortlich", meinte Guido. „Tage- und nächtelang haben wir Kreaturen und Hindernisse erfunden, haben Ideen zusammengetragen und wieder verworfen. Nach ungefähr vier Wochen stand dann das gesamte Gerüst zu OOZE. Klar, daß man da auch wissen muß, was letztendlich auf dem Computer auch zu realisieren ist, denn sehr oft kommen Gedanken und Ideen auf, die einfach zu komplex sind, um sie in ein Spiel einzubauen." Wie Guido erzählte, ist dabei doch recht schwer einzuschätzen, wie diffizil die Umsetzung auf dem Rechner nachher ist. „Wir stehen ja immer unter dem Druck, unsere Games nicht zu einfach zu gestalten, ein Problem, mit dem ein Einsteiger, der ein Game nur für sich programmiert, nicht zu kämpfen hat", meinte Guido. Schließlich haben die „gesammelten Werke" zu OOZE einen 20seitigen Leistungskatalog ergeben, mit dem man zu Ariolasoft getrapst sei. Nachdem HELLOWOON dann fertiggestellt war, ging's mit Volldampf an OOZE.

Vorher hat sich Guido allerdings noch ein eigenes Bildschirmverarbeitungssystem programmiert, mit dem sich besser arbeiten läßt. Kenntnisse in der Grafikprogrammierung seien hier unerläßlich: „Zwar habe ich nichts mit Animationen und extrem schnellen Spriteroutinen am Hut, aber ich muß mich doch auch im Registersatz eines Shifters, Coppers, Blitters und wie sie alle heißen zuhause fühlen". Nach ungefähr zehn, immer wieder optimierten Versionen hatte Guido endlich, was er wollte, und er begann den Parser, den er aus HELLOWOON übernommen hatte, zu verbessern. „Der war mir nicht mehr leistungsfähig genug, zumal er keine Nebensätze auswerten konnte, die indirekt Bezug auf den Hauptsatz nehmen, und einen doch recht kleinen Wortschatz besitzt", meinte der 23jährige. „Also wurde daran gearbeitet, bis er endlich wieder meinen Vorstellungen entsprach und zudem kürzer war als der von HELLOWOON."

Speichernot greife auch im Zeitalter der Megabytes noch immer um sich, und man müsse sich bei der Programmierung von Adventures von Anfang an Gedanken über dieses Thema machen, erklärte Guido. Dies sei schließlich auch der Grund dafür, warum bei DRAGONWARE ausschließlich in C oder Assembler programmiert wird. „Man kann, auch wenn es immer noch Leute gibt, die GFA-Basic für schneller und kompakter halten als C, in C bis zum Erbrechen optimieren und den Code komprimieren", sagte Guido. „Außerdem läßt C sich recht einfach auf andere Systeme übertragen", fügte er hinzu. Was man denn können muß, um einen Parser zu programmieren, frage ich Guido. Es gibt sicherlich eine Menge Hobbyprogrammierer, die von einem eigenen Parser für eigene Adventures träumen, der mehr kann als nur zwei-Wort-Befehle zu verarbeiten. „Die Parserprogrammierung ist wie eine Sucht", erklärte Guido, „hat man einmal damit angefangen, so kann man nicht mehr aufhören, daran herumzukorrigieren oder Erweiterungen anzubringen. Da ich gelernter Schriftsetzer und Lateiner bin, weiß ich recht gut über Typographie, Grammatik etc. Bescheid. Dies ist ohne Zweifel ein guter Grundstock zur Programmierung von Parsern. Wenn man nun noch in der Lage ist, seine Kenntnisse dem Rechner zu vermitteln, hat man mit Sicherheit seinen ersten, recht akzeptablen Parser erstellt." Gleichzeitig weist Guido aber darauf hin, daß man zur Parserprogrammierung sehr viel Erfahrung benötigt. Er persönlich sei nun im fünften Jahr damit beschäftigt. Eines liegt ihm dabei noch am Herzen: „Zu viele Leute beurteilen einen Parser nach total falschen Kriterien, weil sie mit der Materie nicht vertraut sind. Die Abarbeitungszeit eines Parsers ist ein sehr wichtiger Faktor, denn ein mittel-

prächtiger Parser führt Tausende von Befehlen aus, bis er eine Lösung gefunden hat. Ein weiteres Kriterium stellt die Flexibilität dar. Jeder Mensch hat seine eigene Art sich auszudrücken – auch wenn viele Spieler sowieso nur mit Zwei-Wort-Kommandos arbeiten – und die saubere Erkennung all dieser Eingaben gehört zu den wichtigsten und auch am schwersten zu programmierenden Punkten. Erst jetzt kommt das Vokabular. Die Erkennung und der Wortschatz hängen nur bedingt zusammen und nicht, wie viele Leute glauben, direkt. Ein guter Algorithmus ersetzt oftmals viele Wörter!"

Nach diesem kleinen Exkurs kommen wir wieder auf die Entstehungsgeschichte von OOZE zurück. Guido erzählt, daß er sich intensiv mit der Lektüre namhafter Horrorautoren befaßt hat, bevor er das eigentliche Programm angefangen hat. Diese Studien hätten dazu beigetragen, daß sämtliche Texte in OOZE mehr an ein Buch als an ein Spiel erinnern und, wie er hofft, sehr stimmungsvoll und teilweise auch fesselnd sind. Die Arbeit an OOZE habe man auf drei Rechnern gleichzeitig begonnen, und das Programm sei sehr schnell gewachsen, sagte Guido. Die ganze Crew sei sehr gespannt, was „die Öffentlichkeit" zum neuesten „Kind" sagt. Sie selbst sind der Meinung, daß OOZE den Vorgänger HELLOWOON um Klassen übertrifft.

Na denn! Das macht mich natürlich gespannt auf die Demo-Version, die ich in den Händen halte. Natürlich ist im jetzigen Stadium noch einiges unfertig. Allerdings lassen die ausgefeilten Grafiken und die sehr umfangreichen Ortsbeschreibungen schon jetzt erkennen, daß OOZE tatsächlich um einiges besser ist als es HELLOWOON war.

Die Geschichte spielt in Carfax Abbey in der Rue Morgue 666. Das alte Haus, das dort steht, gehört dem Spieler selbst, in diesem Falle also mir. Man hat mich allerdings vor dem Betreten des Hauses gewarnt, denn darin wimmelt es nur so von Geistern und Untoten. Fast alle diese Kreaturen werden von OOZE, dem personifizierten Bösen, tyrannisiert. In diese Löwenhöhle muß ich mich nun hineinwagen. Zunächst heißt es aber erstmal, überhaupt in das Haus hineinzugelangen. Wer den umfangreichen Eingangstext gründlich liest, der weiß schon, was er zu tun hat. Ich hatte dies nicht getan (so nach dem Motto: Drauf und dran) und bekam durch mehrere Falscheingaben gleich einiges an den Kopf geworfen. Das ging so von „Das können wir doch nicht machen" bis zu „Du hast sie wohl nicht mehr alle an der Glatze..." (wieso eigentlich Glatze? bei uns in der Redaktion hat nur einer eine Glatze, und der killt mich, wenn ich's verrate).

Nichtsdestotrotz habe ich es geschafft, in das Haus zu kommen, was auch nicht allzu schwer ist. Dort erwarten mich eine Fülle von Räumlichkeiten und Figuren. Z.B. gibt es da einen kleinen Kobold, der mir ein Rätsel aufgibt (Fünf Buchstaben hat ein Wort. Füge noch zwei hinzu, und es schrumpft.) und mir sagt, ich könne ihn jederzeit rufen, wenn ich die Lösung raushätte. Dieser Geist scheint eher einer von der angenehmen Seite zu sein. Außerdem begegne ich noch Kunibert, der „lebendigen Ritterrüstung", mit dem ein anderes Geschöpf (wie hieß das bloß?) irgendwelchen Schabernack treibt. Gottseidank rettet mich das, denn das Geschöpf hat Wasser über die Rüstung des armen Kunibert gegossen und gerade, als dieser auf mich losgehen wollte, rostet seine Rüstung ein. Netter Nebeneffekt des Ganzen: Auf diese Weise komme ich wenigstens an die Streitaxt des eingerosteten Herren, die er fallenlassen mußte. Die hat mir dann auf dem angrenzenden Friedhof aber auch nicht gerade viel geholfen. Dort sind nämlich Zombies über ein schönes Mädchen hergefallen, und ich konnte der blutüberströmten Schönheit auch nicht helfen, obwohl die wirklich nett darum gebeten hatte. Außerdem hat's mich dann auch zerissen. Ob ich wollte oder nicht, flugs war ich auch ein Zombie, und das Programm wurde aus dem RAM verbannt, wie mein Atari ST mir entnervt mitteilte. Der war mit meinen Eingaben, ob sie nun kurz oder lang waren, sowieso selten einverstanden, der alte Meckersack! Denn darauf können Sie sich verlassen: Der Computer macht sie ganz schön an! (Da ist es doch wenigstens tröstlich, daß man den Computer ausmachen kann.)

Nein, jetzt mal ohne Scheiß: So manches Mal hätte ich dem Blechkumpel gern ein paar warme Worte erzählt. Leider hat er die in dem unfertigen Demo noch nicht verstanden (vielleicht ein paar nette Komentare in der Endversion?). Zumindest konnte ich etliche Räume inspizieren, wenn auch die aufgehobenen und genommenen Sachen noch nicht in meinem Besitz blieben. Aber das dürfte sich bis zur Endversion ja gegeben haben. Nett sind neben einigen blutrünstigen Beschreibungen auch so ein paar Anschläge auf das Leben des neugebackenen Hausbesitzers. Man hüte sich deshalb vor allem, was sich möglicherweise hinter verschlossenen Türen befinden könnte. O.K., manches ist nur Panikmache, gebe ich ja zu, andere Sachen sind aber nicht so angenehm. Da spritzt das Blut, da kommt Stimmung auf.

Kommen wir jetzt zu den Bestandteilen des Abenteuers, wie sie sich mir darstellten. Die Grafiken, die das gesamte Game begleiten, sind wirklich sehr gut, da kann man nicht motzen (die Grafiken werden übrigens mit der rechten Maustaste vom oberen Bildschirmrand heruntergeholt). Die Texte fand ich nicht überwältigend aber gut. Sehr blumig, bisweilen makaber fallen Orts- und Ereignisbeschreibungen aus. Dies ist für deutsche Adventures ja fast ein Novum, das man durchaus würdigen sollte. Sehr gut finde ich auch die Möglichkeit, daß man per Tastendruck (F3) alle derzeit möglichen Ausgänge ausgegeben bekommt. So kann man jederzeit einen kurzen Blick auf mögliche Richtungen werfen, ohne daß man die gesamte Ortsbeschreibung nochmal vollständig durchlesen muß.

Das sollte dann für's erste genügen, da noch einiges geändert wird, wie mir Guido Henkel mitteilte. Eines glaube ich aber jetzt schon sagen zu können: OOZE wird noch einmal in der ASM Schlagzeilen machen. Deshalb gibt's zu diesem Zeitpunkt noch keine Bewertung, sondern ein herzliches Dankeschön an Guido für das interessante Interview.

Martina Strack

Letzte Meldung

Kurz vor Redaktionsschluß habe ich nochmal mit Guido telefoniert. Folgende Versionen wird es von Ooze voraussichtlich geben: ST, AMIGA, C64 und IBM. Alle sollen Grafik enthalten und die Funktionstastenbelegung soll noch kräftig erweitert werden.

Secret Service

Der Secret Service dreht auf!

Alle Secret-Service-Freunde dürfen sich diesmal über starke 12 Seiten Tips und Karten freuen. Wer übrigens noch was auf der Pfanne hat, der kann uns seine Tips und Lösungen schicken und damit anderen Lesern helfen, die irgendwo nicht mehr weiterkommen. Adresse: Tronic-Verlag, „Secret Service", Postfach 870, 3440 Eschwege. Als erstes gibt's die Codewörter für EGGERLAND MYSTERY auf dem MSX. Vielen Dank auch an alle Einsender, die wir hier nicht alle namentlich aufführen konnten.

Eggerland Mystery

ALLE PASSWORDS

zusammengestellt von:
Melanie Rui
Andreas Rui
Wolfgang Rui
& Michael Müller

SPECIAL WORD:

Wird erst nach Runde 100 benötigt!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Hier ist ein Tip zu **BRUCE LEE**, den man ausprobieren sollte: Direkt nach Spielstart nach rechts zum dritten Raum gehen und dort an einer bestimmten Mauer den Joystick nach unten ziehen. Mit einem Mal ist man eine ganze Ecke weiter.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Einige Verbesserungsvorschläge zur Kopfnuß 11/87 (Garrison) schickte uns Rene Hartung aus Berlin zu. Seine Karten und Tips findet ihr in diesem SECRET SERVICE (Garrison-Karten und abgenommener Text)

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei WIZBALL auf dem C-64 (vielleicht auch auf anderen Maschinen, konnte ich leider nicht testen) sollte man, wenn man den Highscore im Zwei-Spieler-Mode überboten hat, für den ersten Spieler „ULI" und für den zweiten Spieler „ASM" eintragen. Sieht spitze aus, oder? (Naja, „ULI" macht sich nun mal in jeder Highscoreliste gut!)

★★★★★★★★★★★★★★★★★

ROADWAR 2000: In Amerika gibt es gewisse Städte, die (wie Eschwege für die ASM) Hochburgen für bestimmte Einrichtungen sind. So sollte man auf jeden Fall einmal Detroit aufsuchen. Es lohnt sich!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Mr. Amiga meint, uns das Bürgermeisteramt bei HANSE nach spätestens 50 Jahren ermöglichen zu können. Man muß sich an folgende Regeln halten: Zuerst 600 Salz kaufen, ein Schiff bestellen und für das restliche Geld Speicher in Ystadt kaufen. Nun das Schiff nach Ystadt schicken. In der nächsten Runde alles Salz verkaufen. Solange Speicher in Ystadt kaufen, bis man dort deren fünf hat. Dann neue Schiffe kaufen und immer nach Ystadt schicken. Hat man nach einiger Zeit mehr Geld, sollte man dasselbe mit Novgorod wiederholen. Grundsätzlich in jeder Stadt mindestens 5 Kanonen kaufen. Immer auf Schmuggelgeschäfte eingehen, Gewinne bis zu 20.000 Mark sind möglich. Nie den Kurfürsten um eine Audienz bitten!

Hier gibt's jetzt wieder die „Hint-hunt"-Ecke, oder wie immer man das betiteln soll (wem fällt was Besseres ein?), mit Fragen von Lesern, die bei bestimmten Spielen nicht mehr weiterkommen. Vielleicht können wir das nächste Mal ja dann schon ein paar Antworten veröffentlichen (wär'nicht schlecht, gelle?).

Daß die Anleitungen zu manchen Programmen alles andere als Prachtstücke sind, bewies uns ein Leserbrief aus Stuttgart. Benedikt hat bei **EXOLON** (C-64) abgeschnallt: Wie kann man die Bomben und den Schutzanzug aktivieren? Wie kann man darauf verzichten, das Exoskelett zu tragen? Wieso gibt es mal ab dem neunten Bild doppelte Schußkraft und mal nicht?

Mit der Frage zum Adventure **SPELLBOUND:** „Wie bringe ich Samson dazu, daß er die Plattform auf das Loch wirft?" von CCC aus S. konnte ich nichts anfangen. Vielleicht weiß ja XY aus Z eine Antwort?

Zu **„HELLOWOON"** erreichten uns gleich mehrere Briefe mit Fragen. Die meisten Leser korrigierten uns in bezug darauf, daß es „Reibe Moos gegen Handgelenke" und nicht „Reibe Moos gegen Ketten" heißen muß. Fragen gab es aber glücklicherweise auch: Wie befreit man Gerfalc aus dem Kerker und besiegt danach den Rächer?

Wie kann man bei **LAST NINJA** einen Gegenstand aufheben? (anscheinend Koordinationsschwierigkeiten?)

Aus Schwabach erreichte uns ein Hilferuf von Thomas Richter. Er kommt bei **„TASS TIMES IN TONETOWN"** einfach nicht an dem „Gate" vorbei (bei dem Auge und der Nase). Muß man das überhaupt?

Ich (Uli) wüßte gerne, was man bei **STATIONFALL** (hab' es lang nicht mehr gespielt) mit der Bohrmaschine anfangen kann. Wie kommt man in den Projektionsraum?

Nochmal **HELLOWOON:** Walter Weise ist gleich am Anfang von Frust gebeutelt in der Zelle hängengeblieben. Das Verbrennen der Fesseln mit „Fisp" brachte keinen Erfolg. Reichlich allgemeine Hilfestellungen wären echt nett! (P.S. Es ist leider nicht möglich, schriftliche Antworten zu verschicken.)

Bernhard's

Sega-T(r)ips

Für alle Sega-Freunde haben wir wieder Tips auf Lager. Folgende Verhaltensweisen helfen bei **ROCKY** weiter: Wenn man gegen Apollo kämpft, die üblichen erprobten Boxtechniken anwenden. Lang oft in den Magen boxen, das kann er nicht vertragen. Bei Drago muß man ganz nah ran gehen und ihn gleich so beharken, daß er beginnt, sich in seine eigene Ecke zurückzuziehen. Hat man ihn erstmal da, ist die Runde schon halb gewonnen. Dann Drago in den Magen boxen und zum Schluß zweimal an den Kopf. Box!

So kriegt man bei **FANTASY ZONE** die Feinde am Ende jeder Runde kaputt: Runde 1: 16 Schüsse auf den Mund. Runde 2: 10 Schüsse braucht man für jede der drei Zellen. Runde 3: Man braucht 40 Doppelschüsse oder 20 Bomben, um eine Batterie zu zerstören. Am einfachsten ist es, wenn man mit den unteren zweien anfängt. Runde 4: 40 Doppelschüsse auf die Zunge, am besten Laser benutzen. Runde 5: Die Figuren der Größe nach abschießen, die kleinste zuerst, die größte zuletzt. Dazu braucht man 2, 4, 16 bzw. 32 Schüsse. Runde 6: 32 Bomben auf den Kopf der Kreatur (am besten schwere Bomben) lösen auch dieses kleine Problem. Runde 7: Zunächst ausweichen und einen Moment abwarten, dann muß das Gesicht 64mal getroffen werden. Runde 8: Die sechs kleinen Aliens können mit 8, 16, 24, 32, 40 und 48 Doppelschüssen getötet werden. Gleich anschließend noch ein kleiner Tip: Wenn man im Demo-Mode auf dem Pad mehr als 50mal oben oder unten drückt, kann man ein Extra-Raumschiff für nur 1 000 $ kaufen.

Anselm Althöfer aus Warmsen hat uns eine Karte und einige Tips für das **FAERY TALE ADVENTURE** auf dem Amiga zugeschickt. Wir hielten sie für nützlich:

1.) Man sollte sich zuerst zum WATCHTOWER begeben und in das Haus gehen. Dort findet man eine Muschel (Shell), die man mitnehmen sollte. Von nun an kann man mit ihr die Schildkröte rufen, die einen dann trockenen Fußes übers Wasser trägt, vorausgesetzt, man hat sie gerufen (use shell).

2.) Vom WATCHTOWER aus nun zu der ISLE OF SORCERY. Dort steht in einem Haus die erste Figur. Dann mit dem Mann sprechen – ist gut für die Konstitution.

3.) Nun gehe man zu den ICE MOUNTAINS (oberhalb v. PIXEL GROVE) und sucht dort den Eingang zu einer Höhle, in der sich ein Drache befindet (man sollte mal im Nordwesten suchen!). Sobald man den Drachen gefunden und getötet hat, durchsucht man das Höhlenlabyrinth komplett(!). Wenn man gründlich sucht, findet man hier den Zauberstab (WARD), den man als Schießprügel benutzen kann.

4.) Mit dem Zauberstab geht man hiernach zum GRIMWOOD. Den richtigen Weg in den GRIMWOOD hinein findet man auf der westlichen Seite. Im GRIMWOOD steht die zweite Figur. In das dort befindliche Haus sollte man ebenfalls gehen, da man dort eine Menge Vögel (Birds) erhält. Und dann nichts wie raus!

5.) Wir begeben uns nun zum SEAHOLD (ganz unten im Südosten). Dort steht ein Haus in dem sich die dritte Figur befindet.

Einige Verbesserungsvorschläge zur Kopfnuß 11/87 (GARRISON) schickte uns Rene Hartung aus Berlin zu.

Legende:
1 = Geister
2 = Wächter
3 = Dämonen
4 = Zauberer
D = Death
C = Conjurer
L = Leim
G = Gold
F = Food
M = Medizin

T = Trank
S = Scroll
? = Fragezeichen
Fr= Freezer
WD= Wall-Disapear
BW= Bewegliche Wände
O-= Schlüssel
▬= Tür → Schlüssel
■= Tür → Schießen
□= Verschwindende Wand
■= Hindernis

GARRISON

Im 1.Level sollte man sich nicht gleich zum Exit begeben, sondern sich erst einmal mit Food und einer Scroll eindecken. Um überhaupt in den oberen Teil des Levels zugelangen, muß man erst den Wall-Disapear im umteren Teil nehmen, damit in der Mauer eine Lücke entsteht.
Mit etwas Geschick gelangt man so mit ca.27000 Health in den 2.Level.
Im 2.Level angekommen, sollte man nicht gleich den leichten Weg zum Ausgang zum nächsten Level wählen, da man sonst auf zwei Scrolls verzichten würde. Diese Scrolls benötigt man aber dringend im 4.Level. Die erste Scroll findet man von Amöben bewacht, denen man ausweichen sollte da sie nicht vernichten kann, in den Gängen. Die zweite Scroll verbirgt sich im Fragezeichen.
Das Essen am Ausgangspunkt des 3.Levels sollte man auf keinen Fall zusichnehmen, da dieses verdorben ist. Auch das Fragezeichen in diesem Level hat negative Auswirkungen. Auf alle Fälle sollte man sich zum Wall-Disapear durchkämpfen. So kann man das vorher eingeschlossene Food aufnehmen und sein Health um 5000 erhöhen.

Level I

Der 4.Level wird um einiges schwerer, hier treten zum ersten Mal DEATH's auf. Diese können nur durch Einsatz einer Scroll oder vieler Schüsse vernichtet werden. Wieder das Wall-Disapear aufnehmen, damit man an die interessanteren Dinge gelangt. Um zu den Dingen zugelangen benötigt man mindestens 2 Scrolls und 2 Schlüssel. Dort angekommen nimmt alles auf, außer den Fragezeichen die nur schlechtes bewirken.
So gewappnet gelangt man mit ein wenig Glück mit 35000 bis 40000 Health in den nächsten Level.

Hat sich jemand im **LABYRINTH** verirrt? Wir helfen Euch weiter. Das Textadventure sollte für Euch keine Schwierigkeit sein, deshalb überspringen wir diesen Abschnitt.

Am Anfang muß man „nur" durch das Tor gehen.
Das Labyrinth
Hier trifft man Hoggle. Wenn man ihn mit Geld besticht (give quarter, give nickel), sagt er, wie man aus dem Gang herauskommt: Man muß durch die Graffiti-Malerei an der Wand gehen. Vorher sollte man den Stein und den Baumstamm (wichtig!) nehmen.
Alph und Ralph
Alph und Ralph fragen (mehrmals ask). Sie sagen, daß man in dem „Brick Hallway" alle Türen öffnen muß, bevor sie einem helfen. Danach beide Türen öffnen. Man geht durch die Tür, auf der das Schild mit dem Hinweis „zum Schloß„ steht. Wenn man die andere Tür nimmt, hat man sein Leben ausgehaucht ...
Der „Brick Hallway"
In den Automaten muß man eine Münze werfen (insert quarter). Danach kann man das Parfüm, den Pfirsich und den Stein nehmen. Außerdem muß man wiederum alle Türen öffnen. In einem der drei Gänge befindet sich ein Kobold. Wenn man von ihm erwischt wird, landet man in einem Kerker. Um weiterzukommen, die zweite Tür von rechts im Gang des Kobolds nehmen.
Kerker
Wenn man die Kinokarte oder einen Dollar in den Schlitz an der Wand steckt, öffnet sich eine Tür.
Alph und Ralph II
Diesmal muß man Alph oder Ralph nach der richtigen Tür fragen, weil sie die Schilder entfernt haben. Alph & Ralph antworten aber nur, wenn man im „Bricket Hallway" alle Türen geöffnet hat!
Die Wand der Hände
Hier muß man nur „congratulate wall" eingeben, um wieder nach oben befördert zu werden. Wenn man zu unfreundlich ist, geht's ab in einen Kerker. In diesem Kerker befindet sich eine Falltür im Boden.
Alph und Ralph III
Alph mehrmals fragen. Diesmal erfährt man, daß beide lügen. Also muß man die Tür nehmen, die zum sicheren Tod führt.
Der Steinkorridor
Man mußß den Stein und den Pfirsich aufnehmen und versuchen, in den zweiten Gang zu kommen. Hier trifft man einen weiteren Kobold, der eine Tür bewacht. Solange man den Kobold nicht ärgert, hat man nichts zu befürchten. Die Schere und den Crystal Ball mitnehmen. Danach lockt man den Kobold von der Tür weg (call goblin) und gibt ihm den Pfirsich. Sobald der Kobold schläft, nimmt man seinen Helm und geht durch die Tür, vor der der Kobold stand.
Kerker
Soweit wie möglich von der Tür weggehen und „open door" eingeben.
Der Irrgarten
Im ersten Gang nimmt man den Crystal Ball, im zweiten den bracelet. Vorsicht mit dem Kobold! Die mit Ranken zugewachsene Tür schneidet man mit der Schere auf.
Kerker: An der Wand hochklettern.
Der Garten des Weisen
Den weisen Mann nach dem Ausgang fragen und ihn dafür bezahlen. Nicht vergessen, das Wechselgeld zu nehmen. Das Buch braucht man nicht, denn wenn man es liest, verliert man zehn Minuten Zeit. Der weise Mann versteckt seine Antworten in Rätseln: Nur die linke Tür führt nach draußen; man muß durch alle Türen nacheinander gehen oder durch alle Türen im Uhrzeigersinn gehen. Geht doch mal durch eine Tür zweimal.
Der Irrgarten II
An der Tür die Schere benutzen.
Die Türklopfer
Den Schlüssel aus der linken

Level II

Level III

Level IV

Tür nehmen. Den rechten Türklopfer kann man fragen, er hat Tips für die Flucht aus Kerkern. Danach an der rechten Tür klopfen, und wenn sich beide Türen unterhalten, dem rechten Türklopfer den bracelet in den Mund stecken. Jetzt kann man die Tür öffnen und hindurchgehen.

Die Steingesichter

Wenn man „hit wall" eingibt, bekommt man Tips. Sonst lügen alle Gesichter!

Der Wald

Hier muß man Fisey rufen und ihn fragen, was er will. Er verlangt ein Rockvideo, was man später besorgen muß.

Der Junge von Eternal Stench

Sir Didy fragen, was man tun muß. Er sagt, daß man Ludo befreien muß, um die Brücke passieren zu können. Dann immer nach links gehen. Sollte man aus Versehen in den Sumpf fallen, das Parfüm benutzen, um wieder „normal" zu riechen. Wichtig: Nie durch den Sumpf schwimmen, da man das Parfüm verliert und somit Ludo nicht dazu bewegen kann, einem zu helfen!

Die Persection von Ludo

Solange auf die gelben Felder gehen, bis sie rot werden, dann die Kobolde auf die Felder lokken. Ludo wird dann mit der Schere befreit.

Der Irrgarten III

Hier muß man Ludo rufen und anschließend mit der Hilfe von Ludo die Steine (call Ludo, call rocks). Die Steine werden mit dem Camcorder gefilmt. Nun hat man ein „Rock"-Video. Die Tür wird wiederum mit der Schere aufgeschnitten. Tip: Nachdem man die Steine gefilmt hat, darf man den Camcorder nicht mehr benutzen, da sonst das Video gelöscht wird.

Der WAld II

Fisey rufen und ihm den Camcorder geben. Nun kann man den Kopf, einen Arm und ein Bein Fisey's nehmen. Tip: Wenn man den Kopf hochwirft, findet man den Ausgang zum Sumpf schneller.

Bis hierhin und nicht weiter (für heute). Es gibt noch eine Menge zu tun, also packt's an ...

★★★★★★★★★★★★★★★

Tips zu **TAI PAN:** Um an Kohle zu kommen, mußt Du in's Restaurant, dort das Essen ablehnen, und siehe da, ein Mann aus dem Hinterzimmer leiht Dir 300.000 $ für sechs Monate. Wenn Du nochmal reingehst und ablehnst, dann kommst Du in ein anderes Hinterzimmer, in dem kräftig gezockt wird, hier kannst Du Dein Geld vermehren. Dann solltest Du Dir in der Bank ein Schiff holen, beim Laden Waren und Nahrung, in der Gaststääte Leute und im Waffengeschäft Munition und Kompass/Karte holen. Die von den Schmugglern angebotenen „Boxes" nur dann nehmen, wenn Du z.B. beim Glücksspiel gut abgesahnt hast, sonst hast Du für den Rest der Ausrüstung kein Geld mehr. Es lohnt sich nur Schiffe anzugreifen, die kleiner sind als Dein eigenes, denn sonst kannst Du das Schiff nicht übernehmen! Wenn Du trotzdem ein Schiff erobert haben solltest, dann wundere Dich nicht, wenn es nach dem Übernehmen weiterfährt, als wär nix gewesen! Die Waren, die auf diesem Schiff waren, hast Du trotzdem und kannst sie dann auch verkaufen. Wenn Du ein Schiff angreifst, dann solltest Du nur ein paar Mal treffen, sonst versenkst Du das Schiff und verpaßt die Beute. Wenn das Schiff vor den Kanonen schon merklich langsamer fährt, dann mußt Du per Joystick umschalten und das Schiff entern. Hierbei ist m.E. der Säbel besser geeignet als die Muskete, da die Trefferquote höher ist. Das hängt aber auch von der Gewöhnung ab! Wenn Du mit in anderen Städten gefundenen Stöcken einen Mitmenschen traktieren willst (zu deutsch: einen über die Rübe hauen), dann solltest Du das nicht machen, während ein anderer Mann mit Knüppel (Polizist) im Bild ist. Sieht er das nämlich, dann gibt es für sechs Wochen gesiebte Luft.

Pyramide 1

MASK OF THE SUN ist zwar ein Oldie, aber aufgrund der zunehmenden Anfragen bringen wir einen Plan mit den passenden Tips:

Raum 4: Essen vom Jeep nehmen und der alten Frau geben, nur so bekommt man die Flöte; wenn man versucht, sie gewaltsam zu nehmen, verschwindet die Frau.

Raum 10: Dem Händler nichts geben, da er auf jeden Fall verschwindet und man von ihm nur gefärbtes Wasser bekommt.

Raum 8: Schaut man auf die Steinstatue, so liest man das Zauberwort XOTZIL, welches man unbedingt braucht. Ansonsten könnte man mal versuchen, den Kopf auf die Statue zu setzen ...

Raum 13: Die Banditen tun einem gar nichts, Raoul flüchtet nur vor ihnen.

Raum 15: Wenn man in die Grube will, gibt man einfach „u" oder „unten" ein.

Zuerst sollte man die Streichhölzer entzünden, dann die Laterne. Raoul ist zu nichts nutze. Er ist nur dazu da, um in der dritten Pyramide zu sterben ...

Pyramide 1:

2: Hier sollte man spätestens die Laterne angezündet haben.
3: Um die Schlange zu töten, gebe man schnell „töte" ein.
5: Aus der Grube kommt man nur sehr schwer wieder heraus..
4: Sehr schwierig: Rhythmus der Steine merken und schnell springen, da sich später der Rhythmus ändert.
7: Geht man hier hinein, kommt man nicht mehr heraus, da sich das Labyrinth dauernd verändert.
5: Bei den Gesichtern das Zauberwort eingeben und durch die mittlere Tür gehen.
6: Mit der zerfallenen Treppe kann man gar nichts anfangen.
7: Wenn man die Jadeschale nimmt, bricht einem der Boden unter den Füßen ein; es passiert aber nichts.
9: Die Gruft: Ein Stein kann bewegt werden. Ein Geist erscheint dann. Diesen sollte man fragen ... Im Sarg ist dann eine weitere Schale.
10: Auch dieser wackelnde Stein ist nur als Dekoration gedacht.
12: Die Skelette sind sehr schwer zu überlisten. Ein Tip: Versucht's mal mit dem Amulett.
11: Um aus der Pyramide zu entkommen, muß man die Urne auf das rechte Podest stellen.

Pyramide 2:

2,3,4: Hier liegen Schlüssel verstreut herum (z.B. unter einem Stein).
8: Hier kommt man nicht mehr heraus ....
12: Wenn man sich über den Brunnen beugt, bekommt man den Hinweis auf die zweite Maske (ziemlich schwierig, knabbert mal schön).
13: Hier ist eine Sackgasse.

Hauptpyramide:

1: Sollte man die Laterne angezündet haben.
2: Das Opfer ermahnt nur.
3: Hier verliert man Raoul (und sich auch, wenn man nicht schleunigst „sw" eingibt). Außerdem sollte man hier einen Spielstand abgesaved haben.
10: Altar untersuchen – und was sieht man? Die Öffnung hat die gleiche Form wie das Amulett. Also das Amulett in die Öffnung legen. Maske nehmen, Altar untersuchen, richtige Maske nehmen, richtige Maske aufsetzen und durch die Tür gehen.
11: Egal, ob man links oder rechts geht, man kommt wieder an den Ausgangspunkt.
12: Vor der Sonne muß man nun das Rätsel lösen ...
13: Hier muß man durch ein kleines Labyrinth gehen. Die einzig richtige Lösung ist: R,L,L,L,R,V.
15: Hier kann man gehen, solange man will, man kommt nicht an den Ausgang.
16: Hier sollte man zügig durchgehen.
17: Hier muß man die Maske zwölfmal tragen und eine beliebige Richtung einschlagen.
18: Bei Roboff bitte die Maske ablegen.
19: Beim Leopard die Flöte spielen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Eine Hilfestellung für die Agenten bei **SEABASE DELTA:**

Bei der Leiche findet man eine Fahrkarte für die U-Bahn. Bei der Haltestelle „Pull Lever" eingeben, und der Zug kommt an. Mit „Go car" die Bahn betreten. Anschnallen nicht vergessen! „Insert Card" zum Abfahren eingeben. Mit „Remove Belt" abschnallen und „Leave car" eingeben. Mit dem Abfeuern der kleinen Rakete im Erdgeschoß schlägt man ein Loch in das Wrack. Dadurch kommt man in einen unteren Raum. Den Taucheranzug (Erdgeschoß) mit der Gasflasche (2. Stock) verbinden („Connect hoses") und anziehen. Bei der letzten Station ist ein Loch. Öffnen und reingehen (mit dem Taucheranzug). „Turn wheel", und die Schleusen öffnen sich. Nun kann getaucht werden. Hat man die Krake mit der Knarre aus dem Obergeschoss abgeschossen, kann man den Füller aus dem Schreibtisch im Obergeschoss auffüllen. Den Aufzug repariert man mit dem Kaugummi aus der Waschküche (aber bitte erst einmal gut durchkauen). Mit dem Faß aus dem Trinkraum und der Planke vom Wrack sowie den Nägeln und dem Hammer kann man sich eine Wippe bauen! Um die

Gesamtkarte

Kamera im Obergeschoß auszutricksen, muß man Pfannkuchen backen (man braucht dazu das Zeug aus dem Kühlschrank und die Eier vom Huhn); dann die Linse verkleben! Eine Angabe, um die kleine Rakete abzufeuern, findet Ihr auf dem Thermometer im Arztraum (Obergeschoß). Neue Fahrkarten kann man im Büro bekommen. Alte einschieben und das neue Blatt mit dem aufgefüllten Füller unterschreiben. Mit dem Teleskop aus dem Wrack kann man in einem Aufzug in das Loch schauen (mit Werkzeug geöffnet). Mit der Wäscheleine und dem Magneten aus der Box (Obergeschoß/ mit dem Schraubenzieher entfernt) bastelt man sich eine Angel und holt die gefundene Diskette hoch. Man kann sie sich im Entspannungsraum (Obergeschoß) anschauen. Man erhält dann den Trick mit der Wippe!

Die ersten Codewörter von **HYPERBLOB** sind: Pink Pyjamas, Green Screen, Midnight Rambler, YUK! und QUICK!.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei KAISER kommt man am schnellsten und effektivsten durch den Handel mit Land zu Geld und Gut!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Der „Rüttler" bei PINBALL WIZARD auf dem Amiga ist eine extrem nützliche Einrichtung. Man kann mit ihm, wenn man ihn im richtigen Moment betätigt sogar gerade links und rechts abgehende Bälle ins Spiel zurückholen. Man mu rütteln, wenn der Ball die untere Schräge erreicht hat. Manchmal klappt es sogar. Mit den Rütteln muß man sich allerdings vorsehen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Vor kurzem rief mich ein **VERMEER**-Freak (Atari ST) an und teilte mir mit, daß Vico Vermeer, wenn er ein Bild ersteigern will, die ersten paar Male garantiert (!) mitbietet. Wer daraus kein Kapital schlagen kann, der ist selbst schuld!

Karte der Haupt-pyramide

Pyramide 2

Für alle Freunde von Tony Crowther's **WILLIAM WOBBLER** (C-64) gibt es auch noch einen hübschen Tip: Man drücke (in dieser Reihenfolge) jene Tasten: „I", „F1" und „Space"!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Einen Tip für **DEFENDER OF THE CROWN** für den Atari ST, gibt es nun: Man braucht für den Angriff auf eine Burg keinen Katapult! Wenn man eine Burg angreifen möchte, so muß man nur auf „Move Army" gehen und die entsprechende Burg anzuklicken.

Und hier noch ein kleiner Tip für den **FUTURE KNIGHT:** Um in den Cheat-Mode zu kommen, muß man im Titelbild die Tasten „BUG 87" gleichzeitig drücken. Als Zeichen dafür, daß sich das Programm im Cheat-Modus befindet, wird der Rahmen grau.

Das Zauberschloss

Zeichenerklärung:

- X = Geheimtür
- † = Tot
- (Leiter) = Leiter führt nach oben
- (Leiter) = Leiter führt nach unten
- = oder ॥ = Durchgang
- ⁄ ⁀ = verschlossene Tür

Wassergraben | Schlüssel | Gift | Zaubertrank | Fackel | Fallgrube | Messer | Wache | Buch | Kerker | START | Wache | Truhe | Kobold | Kerker | Speer | Fallgrube | Zettel | Zauberer | Krone | Drache | Wache | Schild | Wache | Speer | Wache | aufs Dach | Kobold | Handschuh | Knopf | Tür ins Leere | Tarnkappe | Tod oder ZIEL

Diese beiden Räume sind genauso groß, wie die anderen Räume.

Moin Freaks!!!!!!!!!!!!!

Fuer ASM war Math von den GUARDS mal wieder auf der Suche nach einem kleinen Listing!! Ja, diesmal ist es Enduro-Racer!!!!!!! Wem das Spiel zu langsam ist, oder der, der immer vor einen Baum knallt, der sollte diesen kleinen Hack eingeben, denn er ermoeglicht einem wirklich alles, um bei dem Spiel der Beste zu sein!!!!!!!!!

```
 10 rem
20 sys 65371
30 for a=53203 to 53255: read b:poke a,b: next
40 print chr$(5)" Enduro-Racer(by Gaurds)"
50 print "1)Extra Speed 2) Infinite Time"
60 print "3) all above"
70 input"please choose here---";c
80 if c=1 then gosub 160
90 if c=2 then gosub 170
100if c=3 then gosub 160:gosub 170
110print" Hacks OK(Y/N)"
120 get K$:if K$="Y"then 150
130 if K$="N" then run
140 sys 53214
150 poke 53244,0:return
136 goto 120
160 poke 53249,165;return
170 data 169,49,141,159,2,169,234,141
180 data 160,2,96,169,211,141,50,3
190 data 169,207,141,41,3,32,4,247
200 data 32,108,245,169,251,141,233,2
210 data 169,207,141,234,2,76,81,3
220 data 169,16,141,118,48,169,198,141
230 data 183,40,76,251,207
```

Das ist alles, um dieses super Spiel zu schaffen, aber in der besten Zeit!!!! Ich hoffe, dass unser kleines Programm auf Ihrem C=64 läuft, wenn nicht, dann muss ein Eingabefehler vorliegen!!

T.G.I.

Tip zu **STREET MACHINE** auf dem C-64: Man kann sich, ohne daß das Fahrzeug großen Schaden nimmt, souverän an die erste Stelle setzen. Hierzu gehört allerdings etwas Fingerspitzengefühl. In der Skizze ist die Stelle eingezeichnet, an der man abkürzen kann.

→ ABKÜRZUNG
⋮ Ziel
▮▮ TANKSTELLE

Wie war das noch mit **KILLED UNTIL DEAD** mit dem Fall WEIGHTWATCHERS?
Sydney Meanstreet, der Multimillionär, plante einen Mord an der unschuldigen Agatha Maypole. Er lockte Agatha in das Zimmer von Mike, um sich ihrer dort mit Hilfe einer Bombe zu entledigen. Das sollte nur geschehen, weil Agatha das letzte bißchen Haferschleim gegessen hatte.
1.) Sydney anrufen.
2.) Fragen „Who's your caterer, Paul Bunyan?"
3.) Beschuldigen, den Mord an Agatha zu planen.
4.) Das sollte in Mike's Zimmer geschehen.
5.) Mit Hilfe einer Bombe.
6.) Weil „Agatha ate the last of the oatmeal".

★★★★★★★★★★★★★★

Wer als **HARCON, HÜTER DES LICHTES** noch seine Probleme hat, dem soll geholfen werden. An dem Troll kommt man vorbei, wenn man von Anfang an so beginnt: Im Schloss alles nehmen, es verlassen und immer weiter nach Norden gehen bis zum Haus. Dort „Begrüsse Mirith" eingeben. Man wird aufgefordert, einen Begleiter zu wählen. Mittels „Sage" und dem dahinterstehenden Namen der beiden zur Wahl gestellten wählt man seinen Begleiter. Nun kann der Troll Euch nicht mehr belästigen.
Trinken kann man aus der Quelle. Desweiteren kann man in der Kneipe einen Wassersack finden, den man sich für Notfälle aufsparen sollte! Nahrung findet man im Schloss selbst und in der Kneipe.

★★★★★★★★★★★★★★

Schnell noch ein Quickie für **I, BALL** dazwischengestreut: 1.) Reseten, 2.) POKE 20669,238, 3.) SYS 16939

★★★★★★★★★★★★★★

Bevor man bei **WIZBALL** die Farbtropfen einsammelt, unbedingt abschießen. Wenn es geht, immer Two-Player-Team wählen.

Zu **NEW YORK CITY** gibt es zwar keinen richtigen Plan, da sich New York bei jedem Spiel verändert. Nur der Central Park und der Zoo bleiben immer an derselben Stelle. Der Weg (rechts) soll wahrscheinlich zur Statue of Liberty führen und ist nur mit dem Auto zu befahren. Die Geschäfte öffnen übrigens erst um 10.00 Uhr. Folgende Gebäude gibt es, mit den im Spiel verwendeten Abkürzungen:

UN = United Nations-Gebäude
SU = City Hall
CC = Citicorp Center
PO = Post Office
GT = Grants Tomb
ES = Empire State Building
WT = World Trade Center
MA = Mart
ZO = Zoo

CENTRAL PARK 1

LANDSCAPES CODES FÜR "THE SENTINEL"

LEVEL	CODE
9917	03898564
9646	35636934
3077	91873453
3302	90994779
3604	42485715
3651	99886447
3872	67248676
4152	87209116
4484	61377689
5139	18364677
5221	39055528
5358	48900162
5440	54446568
5645	05687059
5810	57429407
6256	36644244
6557	15461627
6920	36954279
7174	87745808
7469	28053043
7609	64774128
7979	69260595
8076	19490860
8321	79666978
8467	99703663
8585	42065833
9998	98288136

BBC (B)IG (B)ALANCE (C)ORPS 1987

NCI of THM Team

The Hard Men are: NCI; Helmut; Cracky M.N.

in 1987 presents....

The Impact-Passwords!!!

endlich kann unser Nussknacker sich auch mal am secret service beteiligen. Da er normalerweise eher ein Breakout-Freak ist wurde er eigentlich nie im secret service gebraucht. Doch dann kam Impact.... und NCI setzte sich an den Stick... (und an den Disk Monitor!)
Nun ... dies hat er heraus gebracht:
Nachdem ich 3 Tage lang gespielt hatte und nur fuenf Passwords herausgespielt hatte wurde es mir zu dumm!!! Und siehe danach ein paar Sekunden (Disk-Monitor laden) hatte ich die restlichen. Da waeren sie:

Level 11 ---> GOLD
Level 21 ---> FISH
Level 31 ---> WALL
Level 41 ---> PLUS
Level 51 ---> HEAD
Level 61 ---> FORK
Level 71 ---> ROAD
Level 81 ---> USER (eigene Screens!)

Asuprobiert wurden die Passwords auf 'nem AMIGA ob sie auf dem ST auch gehen weiss ich leider nicht.

Good Byte...

Zu den folgenden MSX-Pokes gibt es auch noch etwas zu sagen: Falls es nicht sofort klappt, &H200 addieren oder abziehen und es noch einmal versuchen. Die Pokes werden immer nach den BLOAD Befehlen eingesetzt. Das „R" muß weggelassen werden, dahinter den Poke einsetzen. Anschließend DEFUSR = (Startadresse): X=USE(0) eingeben. Die Startadresse erfahrt Ihr durch PRINT PEEK (64703)+256*PEEK(64704).

```
Bedeutung der Zeichen:

UL=Unendlich Leben
AL=Anzahl Leben
US=Unsterblich
```

```
PAC-MAN...........................&H8E58,0              UL
BACK TO THE FUTURE................&H9499,0:&H9C7D,0     UL
DYNAMITE DAN......................&H9720,0              UL
MANIC MINER.......................&H97A6,AL
                                  &H979D,Raum Nr. 0-19
H.E.R.O...........................&HD504,AL
PIPPOLS...........................&H914D,0              UL
ZANAC.............................&H89E8,AL
ARKANOID..........................&HCC3A,0              UL
AUF WIEDERSEHEN MONTY.............&HAC71,&HAF           US
KRAKOUT...........................&HB7DB,0              UL
```


Erklärung

Anlage 1

```
1..............Holzdurchgang - Anfangsbild -
1a.............Durchgang (Steinmauer)
1b.............Holzdurchgang
1c.............Warenhaus 1          : Kanonenkugeln, Musketen, Säbel
1d.............Holzdurchgang
2..............Warenhaus 2          : Seide, Jade, Tee ...
3..............Bank                 : Schiffe
4..............Knast
5..............Holzdurchgang
5a.............Holzdurchgang
5b.............Kneipe               : Mannschaft zum anwerben
5c.............Durchgang (Steinmauern)
5d.............3 Häuser
5e.............Store                : Lebensmittel, Karte, Teleskop
5f.............Durchgang (Steinmauern)
6..............Bordell              : !!!***??*?!!! ..........
7..............2 Häuser
8..............Durchgang (Steinmauern)
8a.............Restaurant           : Hier gibt es nicht nur Essen !
8b.............Durchgang (Steinmauern)
```

Wer bei **TYPHOON** auf dem Atari ST Probleme hat, kann diese getrost vergessen, da es einen Trick gibt, den Raumschiffvorrat um stattliche 10 „Knallerbsen" zu erhöhen: Man muß das Spiel mit „Space" in den Pausenmodus versetzen und dann auf sämtliche (!) Tasten des Rechners drücken.

* * * * * * * * * * * * * *

Bei **XENO** den Puck beim Anstoß immer schräg anstoßen; so hat man die erste Torchance, da sich der Computer in die eigene Hälfte zurückziehen muß.

* * * * * * * * * * * * * *

Dragon-User aufgepaßt! Es gibt Hilfen für das Adventure **TREKBOER.** Die Raumflugkoordinaten lauten:
Earth 1042
Breon 3816
Alton ????
Aridak 8350
Die Startkoordinate ist 4299. Auf dem Planeten Breon s,s,w eingeben, man kommt zu einem Obelisk. Dort findet man einiges, was man später benötigt. Mit der Eingabe n kommt man wieder zum Teleporter zurück. Auf dem Planeten Aridak s,w,e eingeben. Man erreicht die Veldboer. Mit w,n gelangt man wieder zurück. Wichtig! Man muß immer den Raumanzug tragen, wenn man auf die Planeten geht.

* * * * * * * * * * * * * *

THE BIG DEAL: Manchmal genügt es, dem Kunden ein Glas, das zerschnitten und gewürzt wurde, mit Ketchup, Mayo oder Senf zu servieren. Dieser Trick ist besonders dann hilfreich, wenn man sich vor Kundschaft nicht mehr retten kann und die TV-Dinners ausgegangen sind.

221B BAKER STREET

Nachfolgend die Lösungen der Fälle von Sherlock Holmes & Dr. Watson. Um die Fälle zu lösen braucht man unbedingt das Abzeichen (Badge), dieses bekommt man bei Scotland Yard. Mit dem Abzeichen geht man zur Baker St. und kann dort den Fall lösen. Außerdem kann man mit dem Abzeichen die Türen der Häuser vor anderen Mitspielern verschließen. Nun die Fälle:

THE UNHOLY MAN
KILLER: Earl Longworth
WEAPON: Sword
MOTIVE: Manuscript

SILVER PATCH
KILLER: Reginald Cosgrove
WEAPON: broken Bottle
MOTIVE: Insurance

THE CHAMELEON'S VENGEANCE
SURPRISE: Explosives
HIDING PLACE: Violin Case
CHAMELEON: Lestrade

THE CODED MESSAGE
MESSAGE: Pearls inside Canary

THE CLERK'S DEMISE
KILLER: Alfred Cook
WEAPON: Icicle
MOTIVE: Blackmail

THE REWRITTEN DEATH
KILLER: Vance Hillyard
MOTIVE: Star Part

THE PILLAGED PAWNBROKER
KILLER: John Cahill
WEAPON: Broadsword
MOTIVE: Ming Vase

THE EMTY-HANDED THIEF
KILLER: Beatrice
WEAPON: Letter Opener
MOTIVE: Discovered Jewels were fake

THE PECULIAR CHARWOMAN
KILLER: Daniel Ferguson
MOTIVE: Bigamy
CAUSE OF DEATH: Smoke Inhalation

THE DUCHESS'S DEMISE
KILLER: Alex Stafford
MOTIVE: Discovered Cheating
ALIBI: Ventriloquism

THE DEADLY CALLER
KILLER: Victor Juno
WEAPON: Snake
MOTIVE: Inheritance

THE SPINSTER'S WILL
KILLER: Ward Ramsey
WEAPON: Sleeping Pills
MOTIVE: Diamond Mine

THE NETTLESOME BRIDE
KILLER: Penelope Holloway
MOTIVE: Romantic Jealousy
WEAPON: Scissors

THE AMOROUS SAILOR
IDENTITY: Dryden's Wife
MOTIVE: Bigamy
METHOD: Poison Lipstick

THE UNKNOWN VICTIM
KILLER: Barry Auguston
VICTIM: Carl Seagram
MOTIVE: Jealousy

Baker Street No. 221 b

MAP - DECLARATION :

Secret Tunnel
Door
River
Building
Street

Scotland Yard
Museum
Carriage Depot
Hotel
Playhouse
Tobacco Shop
Pub
Bank
News
Park
Dock
Baker Street
Apothecary
Pawn Shop
Lock-smith

(c) 1987 Jürgen Techa

FCS knackt "Cosmonut"!!

Äkelhafte Aliens und ruhmversprechende Rooms waren diesmal das Ziel des gefürchteten FCS - The Map Makers...

COSMONUT
FCS

LEGENDE:

S = SHIELDACTIVATOR
E = EXTRALASERENERGY
1 = MEGA LASER ROOM
2 = METEOR ROOM
3 = RADIOACTIVE WASTE
4 = CONTROL ROOM SHOOT

Die bei **Cosmonut** gestellte Aufgabe sieht leichter aus, als sie in Wirklichkeit ist. Dies merkt man spätestens beim Betreten eines Raumes. Im **Mega Laser Room** muß man innerhalb eines Zeitlimits sieben Aliens abschiepen. Im **Meteor Room** muß man den rechten Bildschirmrand erreichen. Mit Joystick nach unten kann man dabei Schub geben um den Meteoriten auszuweichen. In einem **Radioactive Waste Shoot** muß man den verseuchten Fässern lange genug ausweichen, dann sind auch sie geschafft. Als letztes fehlt nur noch der **Control Room**, doch - das sollt Ihr schon allein schaffen. Der ***FCS - The Map Makers*** wünscht allen Cosmonauten viel Spass !!! Wir verraten nicht alles...

Greetings to "The Guards", "Meridian" (The fastest freak we now !!!) and lovely Andrea...

1987 by FCS - The Map Makers

DREAM GIRLS (C-64 Disk)

Dieses Adventure ist das Nachfolgespiel von EROTIKA 1 + 2. Diesmal muß man, um als Starreporter in einer großen Zeitung aufgenommen zu werden, einen Skandal aufdecken. Dabei sind drei Rätsel in Berlin, New York und Paris zu lösen. In Jedem Teil kann man ein Codewort finden, das man dem Zeitungszentralcomputer bringen muß. Der Code zum starten ist 3278.
Und nun die Lösung:

AM COMPUTER
Im Büro den Umschlag nehmen und Miss Penny fragen. Nach Westen und auf alle Fragen mit Ja antworten. Im Computerraum die Diskette nehmen und in die Floppy stecken. Danach eingeben wieviele Teile man schon Gelöst hat, und dann die Codewörter eintippen. Am Anfang Null eingeben.

IN BERLIN
Mit dem Taxi zum Zoo fahren, und den Panda-Bären fotographieren. Danach zum Bahnhof gehen und den Umschlag öffnen. Den Mann fragen, und das Geld benutzen um den Plan zu bekommen. Den Plan lesen und nach Osten gehen. Am Brandenburger Tor einen Fisch kaufen und ihn untersuchen. Jetzt den im Fisch gefundenen Schlüssel benutzen. Das Foto vom Panda zeigen und den Kühlschrank untersuchen. Aus dem Kühlschrank den Fisch nehmen (Der Programierer war im früheren Leben sicher ein Hering). Nun nach Süden, und der Katze den Fisch geben, um die Magnetkarte zu bekommen. In das Boot springen und die Magnetkarte zeigen. Im Grunewalder Landhaus den Kamin untersuchen. Dort findet man das Codewört "BILANZ".

IN NEW YORK
Nach Westen gehen und den Umschlag öffnen. Die Flugreise für 2000.- DM nehmen. In New York den Mann fragen und das Telex lesen. Nicht vergessen einen Reiseführer zu kaufen. Dann nach Osten, und die Freiheitsstatue fotographieren. Den Fahrstuhl nehmen und auf die Freiheitsstatue fahren Dort dem Mädchen Geld geben. Wieder unten angekommen eine Pizza kaufen. Nach Westen gehen und nach Wahsington (Nr.3) fahren. Im Pentagon die Schilder lesen und in die Deviesenabteilung (Nr.3) gehen. Dann den Pass und danach das Foto zeigen. Nach Norden gehen und das Mädchen untersuchen. Wenn man sich dann noch etwas eingehender mit dem Mädchen beschäftigt erfährt man das CodeWort "SEKRETAERIN".

IN PARIS
Zuerst zur Krankenkasse gehen und sich einen Internationalen Kranken - schein besorgen. Danach zum Autoverleih gehen und den Angestellten fragen. Den Porsche nehmen. Dem Angestellten Geld für den Wagen geben. Nun erst auf die Tankstelle fahren und den Porsche volltanken. Die Hinweisschilder lesen und nach Strassbourg fahren. Da man mit dem Porsche unweigerlich an einem Baum endet, sollte man den Sanitätern den Internationalen Krankenschein geben. Im Krankenhaus den Kompass und das Kondom nehmen. Die Krankenschwester bringt einen daraufhin nach Paris. In Paris den Flic mit BonJour begrüßen. Den Zettel lesen und mit dem Taxi in die Rue Napoleon fahren. Dort das Mädchen fotographieren. Man wird nun von dem Mädchen in einen dunklen Raum gebracht, in dem man keinen Zug verschenken sollte, weil die Taschenlampe nicht ewig leuchtet. Zuerst das Gemälde nehmen, hinter dem sich ein Wandsafe befindet. Dann den Schrank untersuchen und das Schweissgerät nehmen. Danach die Kiste öffnen und das Dynamit aus der Kiste nehmen. Jetzt mit dem Schweissgerät den Safe knacken (schweisse Safe). Um sich zu befreien benutzt man das Dynamit. Den Kompass benutzt man um die Richtung zu bestimmen. Das Codewort lautet "TONBAND".

c16chris

The Guild of Thieves

N
W
e
S

Bath room
Billiard Room
Music Room
Library
C
C
C
on Path
stable
Spare Bedroom
Up
entrance Hall
Lounge
Dining Hall
Flight of steps
C
Main Bedroom
Gallery
court-yard
Kittchen
Gloomy Passage
Drawing Room
gate house
Junk Room
Quarters
Bed room

Hot coals
Hot passage
passage
2
Junction chamber
cave entrance
Muddy Room
on a Hill
Scrub
Scrub
Jetty
Boat
Wood
Copse
Golden Wheatfield
cemetery
Bank
outside Shop
Wood
Wood
inside Mill
3
Antechamber
Top
Bottom
Up
Down
Top
Bottom
temple
Organ Room
Top
Up
Bottom
Bottom
Up
Top
temple Garden

= up/down
— = Richtung
–+– = Nur durch lösen einer Aufgabe
C = corridor
☐ = Start
① = → zu Karte 2
③ = → zu Karte 3

Hot House — T-Junction — Aviary
Passage — Cross roads
Insect House — T-Junction
Outside the Shop
Shop front
Behind the counter

Weiter geht's mit Tips für unsere „Langfinger“ bei **THE GUILD OF THIEVES:**

Am Anfang am Seil ziehen, dann auf den Steg springen. Dem alten Mann helfen. Das Schloß nehmen. In der Lounge aus dem eisernen Eimer die Kohle nehmen und sie auf den Boden schlagen. In der Gallerie das Ölgemälde nehmen. Im Drawing Room das Kissen öffnen, das auf der Couch liegt, und den Geldschein nehmen. Wenn man von der Wache gerufen wird, zum Courtyard gehen und dort mit dem Geldschein auf die graue Ratte wetten. Dann den Scheck und den Vogelkäfig nehmen. Zum Billiard Room gehen und den roten Ball öffnen. Den Ring und den Billardstock nehmen und zum Spare Bedroom gehen. Den Nähkasten öffnen und die Nadel mit dem Faden nehmen. Unters Bett gucken und den China Pot nehmen. Die Garderobe öffnen, den Anzug herausnehmen. Im Music Room den Stuhl öffnen und die Plastik-Tasche nehmen. Zum Bedroom gehen. Wieder unters Bett schauen und das Faß öffnen. Die Made mitnehmen und nach Norden gehen. Dort den Schrank öffnen, dann den Schlüssel nehmen. In der Küche aus dem Schrank das Rattengift nehmen, dann zum Junk Room (aber bitte erst die Lampe anmachen). Den Würfel nehmen, den Müll beiseite schieben, dann nach Süden. Den Faden an den Billardstock binden, die Made auf die Nadel setzen. Nun kann man einen Fisch angeln. Das Rattengift auf den Fisch schmieren und dann zur Dining Hall gehen. Den Fisch dem Bären geben. Nun den Käfig mit dem Schlüssel öffnen und das Chalice nehmen. Anschließend den Käfig wieder schließen. Das Hufeisen von der Stalltüre nehmen und es reiben. Im Bathroom die Toilette spülen. Zur Flight of Steps gehen, den Absperrhahn öffnen und am Rohr ziehen. Einmal warten, dann den Absperrhahn schließen. Jetzt nach Norden. Die Champagner-Flasche nehmen.

Die rote Flasche öffnen und aus ihr den Rubin nehmen. Zu Ry the Moat gehen, hier folgende Sachen im Safe deponieren (also immer: Gegenstand in Safe, Safe schließen, Safe öffnen, Gegenstand in Safe usw.): platinum chalice, fossil, oil painting, ruby, china pot, designer dress, diamond ring, plastic bag. In der Küche die Marmelade aus dem Glas nehmen, dann zum Stall gehen (die Fliegen setzen sich nun in der Marmelade ab). Bis auf folgende Gegenstände alles fallenlassen: swag bag, champagne bottle, wooden cube, jam, cage, cheque. Die Champagnerflasche und den Würfel in die Tasche legen, und man kann ungehindert aus dem Schloß gehen. In die Mühle kommt man, indem man dem Müller zuruft, er soll die Flügel stoppen. Die Laute mit dem Scheck kaufen. Vorsichtig (!) aus der Windmühle gehen. Im Tempel vom Altar den Weihrauchbrenner nehmen. Beim Tempel Garden vom Bienenkorb die Handschuhe nehmen und sie anziehen. Beim Top of Stairway das eiserne Rhinozeros nehmen. Im Organ Room von der Orgel die Schlüssel nehmen. Zum Junction Chamber gehen. Die Stangen zerbrechen. Zum Circular Chamber gehen und die Kiste nehmen. Beim Top of Waterfall die Strickleiter losbinden und dann zurück zum Tempel. Die Statue bewegen und sie fallenlassen. Einmal nach unten und dann bis zur Sandy Bank immer nach Norden gehen. Im Sand graben, die Schuhe anziehen und die Brosche nehmen. Wenn man die Handschuhe trägt, kann man im Claustrophobic Chamber das Seil hochklettern. Die Hacke nehmen und zum Rock Face gehen. Mit der Hacke ein paar Stücke von den Mineralien abhacken und sie nehmen. Beim Friedhof die Beeren nehmen. In den Laden kommt man, indem man das Fenster zerbricht und dann nach Norden geht. Den Schlag öffnen und hinter die Theke gehen. Auf den Knopf drücken und dann die Münze aus der Kasse nehmen. In den Zoologischen und Botanischen Garten kommt man, indem man die Münze in den Schlitz steckt. Die Tür zum Zoo-Büro kann man mit dem eisernen Schlüssel öffnen. Im Zoo-Büro den Spaten nehmen und die Schublade öffnen. Aus der Schublade den Grotty Key nehmen. Mit diesem Schlüssel kann man die kleine Tür öffnen. Den Käfig betreten und sofort die Tür schließen. Den Vogelkäfig öffnen, den Vogel nehmen und ihn in den Käfig sperren. Ins Insektenkaus gehen und die Schlangenhaut nehmen. Jetzt sofort zum Hot House. Jetzt die Marmelade fallenlassen. Nun die Frucht nehmen und den Baum schütteln. Die Kokosnuß nehmen und sie mit dem Spaten zerschlagen. Im Aviary die Kokosnuß dem Macaw geben. Zum Main Bedroom gehen und den Spiegel nehmen, dann zum Muddy Room. Den Edelstein bekommt man, indem man den Lichtstrahl mit dem Spiegel auf das Wachs reflektiert. Nun den Edelstein fangen. Die Quadrate im Tempel kann man mit folgender Kombination überqueren. Hinweg: se,n,e,e,se,s,sw,e,se; Rückweg: nw,n,nw,e,sw,sw,nw,n,nw. Den Sarkophag kann man mit dem Fingerknochen öffnen, der auf der Kiste liegt. Das Auge nehmen. Im Shrine die Statue nehmen. Die Tür zur Black Library kann man mit dem hölzernen Schlüssel öffnen. Jetzt zum Main Bedroom. Hier den Schrank öffnen und das Bild beiseiteschieben. Nun aufs Bett setzen und den oberen Knopf mit dem Billardstock drücken. Im Secret Laboratory die Schlangenhaut, das Herz, das Auge, die Beeren und den Holzwürfel in den Kessel legen, dann das Sachet öffnen. Zur Bank of Kerovnia gehen und folgende Dinge im Safe deponieren (Art und Weise siehe oben): silver plectrum, incense burner, statuette, ivory rhinoceros, chips of mineral, platinum brooch und gem. Jetzt zum Room of hot coals. Wenn man sich die Succulents auf die Füße reibt, kann man über die Kohlen gehen. Den Opaque Case kann man folgendermaßen öffnen: Alle Würfel aus den um den weißen Raum liegenden Räumen sammeln. Jetzt jeden Würfel rollen und für die Würfel die fünf angeben (hoffentlich wurde auch das Hufeisen gerieben!?!). Nun alle Würfel in die gleichfarbigen Schlitze stecken. Den Plastikwürfel nehmen und in die Bank of Kerovnia gehen. Jetzt muß man dem Vogel solange das Wort „hooray“ sagen, bis er es immer wiederholt. Das Kaugummi kauen und sich an die längere Schlange anstellen. Dem Kassierer die Plastikkarte zeigen, die man in der Hosentasche findet. Man wird nun in das Büro des Managers geführt. Die Champagnerflasche schütteln und dann fallenlassen. Den Vogelkäfig hinlegen. Wenn man vom Manager aus dem Büro geführt wird, das Kaugummi ins Schlüsselloch kleben. Nun wird der Manager gesprengt!

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Stefan + Uli

SCHACHECKE

Der Weltmeister MEPHISTO ROMA zu Gast in der ASM-Schachecke!

Nachdem im letzten Turnier selbst unser mächtiger QL (PSION CHESS) geschlagen wurde, dürfte wohl kein Zweifel mehr daran bestehen, daß wir jetzt den stärksten Champion (zur Zeit?) überhaupt besitzen. Dies bestätigt sich auch durch die Schachcomputer-Weltmeisterschaft 87, in der PSION CHESS auf dem ATARI ST den ersten Platz unter den Softwareprogrammen einnahm.
Nicht zuletzt aus diesem Grund haben wir uns diesmal entschieden, kein Softwareprogramm gegen unseren Champion antreten zu lassen. Es wäre ja sicherlich sehr langweilig gewesen, eine Partie zu verfolgen, von der man den Sieger bereits vorher kennt. Aus diesem Grund habe ich mich diesmal entschlossen, unser Champion-Turnier ausfallen zu lassen. Als Ersatz dafür tritt der momentane Weltmeister unter den Schachprogrammen, der MEPHISTO ROMA gegen unseren Champion an. Auch dieses Turnier dürfte interessant sein, denn sowohl das Mephisto-Programm als auch das ST-Programm PSION stammen von Richard Lang.

Da aufgrund des fehlenden Softwareturniers auch unsere Tabelle der Turniersiege uninteressant geworden ist, ersetzen wir diese diesmal durch eine anerkannte Rangliste. Wer sich regelmäßig mit Schachcomputern beschäftigt, dem dürfte die schwedische Zeitschrift PLY nicht unbekannt sein. Diese Zeitschift wird von Göran Grottling zusammen mit zahlreichen weiteren Schachspezialisten erstellt. Göran Grottling hat sich nun zur Aufgabe gemacht, Schachcomputer zu testen und zu benoten. Diese Testergebnisse sind mittlerweile zu einem Standard der Schachwelt geworden und werden dementsprechend anerkannt. Da ich glaube, daß diese Ergebnisse auch für viele Leser der ASM-Schachecke interessant sein könnten, haben wir diesmal die Rangliste von Göran Grottlin übernommen.

Weiterhin stellen wir neben dem Weltmeister auch ein neues Schachlernprogramm der Firma AriolaSoft vor. Ich hoffe, daß der Schachfreund auch diesmal wieder Spaß an unserer Schachecke findet.

Ich würde mich freuen, wenn Ihr uns mal Eure Meinung zu unserer Schachecke mitteilen könnt. Vielleicht habt Ihr besondere Vorstellungen oder Wünsche, die wir in einer unser nächsten Ausgaben aufgreifen können. Selbstverständlich nehmen wir auch gern interessante Artikel rund um das Thema Schachcomputer und -Software entgegen.

Frank Brall

Hier nun die Schachcomputer/Software Rangliste (erstellt vom Göran Grottling):

Platz	Computer	Bewertung	Gespielte Turniere	Gewonnen
1.	Meph. Dallas 68020	2103	368	76%
2.	Meph. Dallas 68000	2044	476	72%
3.	Mephisto Amsterdam	1996	628	65%
4.	Mephisto MM4 5Mhz	1979	127	55%
5.	Expert 16 Mhz Turbo	1967	117	61%
6.	Psion Atari 8Mhz	1960	278	58%
7.	Exel Mach II	1957	53	58%
8.	Exel 68000 Club	1947	215	55%
9.	Avant Garde 5 Mhz	1911	716	53%
10.	Forte B 5Mhz	1896	358	50%
11.	Par Exellence 5 Mhz	1892	695	55%
12.	Mephisto Rebell 5Mh	1889	369	49%
13.	Leonardo Maestro 6M	1881	388	50%
14.	Forte A 5 Mhz	1873	768	52%
15.	Plymate 5.5 Mhz	1864	930	50%
16.	Exellence 4 Mhz	1859	837	50%
17.	Expert 4 Mhz	1846	432	50%
18.	Super Mondial 4 Mhz	1841	359	45%
19.	Plymate4 Mhz	1832	333	55%
20.	Elegance 3.6 Mhz	1828	281	58%
21.	Mephisto MM2 3.7 Mhz	1828	208	52%
22.	Turbostar 432 4 Mhz	1827	802	48%
23.	Exellence 3 Mhz	1822	600	48%
24.	Super Constellation	1781	861	44%
25.	Conchess Gla. 4 Mhz	1770	326	50%
26.	Meph. B&P 3.7 Mhz	1750	64	39%
27.	Superstar 36 K 2Mhz	1729	456	40%
28.	Quattro 4 Mhz	1709	388	35%
29.	Prestige 4 Mhz	1709	117	44%
30.	Elite A/S 3.2 Mhz	1708	348	40%
31.	Conchess GLA. 2Mhz	1702	448	39%
32	Constellation 3.6	1694	472	41%
33.	Constellation Primo	1691	54	44%
34.	Constellation 2.0	1641	367	38%
35.	Mephisto Mondial	1628	96	45%
36.	Super Enterprise	1592	218	29%
37.	Turbo S 24 K 3 Mhz	1514	71	23%
38.	Turbo 16 K 3 Mhz	1511	90	29%

Da diese Rangliste bereits am 8.11.87 erstellt wurde, können die einzelnen Ergebnisse zwischenzeitlich verändert sein. Ebenfalls möchte ich erwähnen, daß Göran Grottlings Rangliste zwar international anerkannt wird, jedoch auch andere Ranglisten existieren. Die Ergebnisse können deshalb von anderen Quellen etwas abweichen, wobei allerdings die Rangfolge weitgehend übereinstimmt. Der Weltmeister Mephisto Roma wurde in dieser Liste noch nicht berücksichtigt.

Der Computer als Schachlehrer

Programm: Paul Whitehead's Schachschule, **System:** C64/ IBM PC, **Preis:** ca. 139 DM, **Hersteller:** Ariolasoft GmbH, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, **Muster von:** 18.

Eines der beliebtesten und ältesten Spiele ist nun einmal Schach. Schach ist bekanntlich ein Strategiespiel, welches auch Wissen aufbaut. In der Praxis bedeutet dies, je mehr Schachwissen ein Spieler besitzt desto besser spielt er zwangsläufig. Aber wie erlangt man nun dieses Wissen? Hier gab es bislang drei Möglichkeiten: entweder durch eine echte Schachschule, über einen Verein oder über Literatur. Da die ersten beiden Möglichkeiten relativ zeitaufwendig, teilweise auch kostenaufwendig sind, entscheiden sich viele für die Literatur. Andere versuchen so Ihr Glück, oder nach der Regel „Übung macht den Großmeister". Ganz so einfach ist es nun mal nicht. Hier ist die Schachliteratur doch wohl der bessere Weg. Der Nachteil von Büchern besteht jedoch oft darin, daß die Materie „SCHACH" nur schwer mit Text dargestellt werden kann. Die blosse Koordinatenangabe D2-D4 oder die übliche Kurznotation BE7 sagt zwar dem erfahreneren Spieler durchaus einiges, aber dem Schachanfänger nur wenig. Zwar versuchen viele Bücher dies durch zahlreiche Skizzen auszugleichen, jedoch gelingt dies nur teilweise. Ganze Spielsituationen lassen sich nun einmal besser mit einem richtigen Schachbrett oder mit einer animierten Zeichnung darstellen.

Dieses Problem hat auch Paul Whiteheads erkannt. Paul Whiteheads konnte sich bereits mit 17 Jahren zu den Schachprofis zählen. Seither war er immer wieder Sieger von Großmeisterschaften. Heute hat er sich der Schachlehrtätigkeit verschrieben und bringt Jung und Alt das Schachspiel bei. Er kam auf den Gedanken, ein Programm zu schreiben, das dem Schachfreund das Spiel am Bildschirm darstellt und erläutert. Aus diesem Gedanken ist die SCHACHSCHULE geworden, welche für den IBM-PC und den C64 erhältlich ist.

Im Test hatte ich die PC-Version zur Verfügung. Diese Version des Programmes wird auf zwei Disketten mit deutscher Anleitung ausgeliefert. Leider erläutert die 8 Seiten starke Anleitung lediglich die Installation sowie die einzelnen Tastenfunktionen. Nach Partieerläuterungen oder Schachaufgaben sucht man hier vergeblich.

a b c d e f g h Brett 312
7 Zug 6 Weiss
KRSR Druecken
Weiss glaubt, dass Schwarz mit dem Bauern einen Fehler begannen hat.

Das Programm unterstützt die Bildschirmadapter CGA, EGA und monochrome Darstellung. Das Programm ist in seiner Funktion baumartig aufgebaut. Dies bedeutet, über das Hauptmenü entscheidet man, welchem Spielabschnitt Endspiel, Mittelspiel u.v.m. man sich witmen möchte. Danach teilt sich der Suchweg wieder in weitere Zweige auf. Beispielsweise läßt sich dann wählen, welche Figur oder welche Situation erläutert werden soll. Das Ganze besteht also aus einem riesigen Baum, der sich in zahlreiche Äste untergliedert. Um sich in diesem riesigen Baum zurecht zu finden, wird zusätzlich eine Karte mit Nummern mitgeliefert. Man hat somit die Wahl, ob man sich über die einzelnen Menüs vorarbeiten möchte, oder ob man bestimmte Lernstufen direkt anwählen will.

Empfehlenswert ist sicherlich die erste Methode. Hier versucht der Autor des Programmes den Lernenden Stück für Stück nach vorne zu bringen.

Unter vielen anderen Themen erwarten Sie folgende:
Einführung mit Zugbeschreibung
Das Zentrum
Die Entwickung der Streitmacht
Unerwartetes Schach
Blockierung eines Läufers
Das Entkommen aus einer Fesselung
König- und Bauernendspiele
Fesselung und Gabelangriff
Überbeanspruchte Figuren
Verzweiflungszüge
Figurenopfer
Schachmatt-Kombinationen

Das Interessante ist, daß alle Situationen und Lernabschnitte durch eine animierte Grafik unterstützt werden. Zwar ist die Darstellung der einzelnen Figuren nicht unbedingt als außergewöhnlich zu bezeichnen, aber immerhin hat man Grafik. Mit den Cursortasten kann man in jeder Lernstufe die Figurenbewegung selbst auslösen oder auch wieder zurücknehmen. Durch zusätzliche Kommentare in der unteren Bildschirmhälfte ergibt sich somit eine obtimale Lernsituation. Teilweise ist es sogar möglich, daß der Benutzer zwischen mehreren Zügen auswählen kann und somit verschiedene Situationen anwählt.

Neben diesem hervorragend gemachtem Lernprogramm wird mit der Schachschule zusätzlich noch ein kleines Schachprogramm mitgeliefert. Auf diese Weise hat der Lernende die Möglichkeit, seine gewonnenen Kenntnisse am praktischen Beispiel zu testen. Mir war es wirklich ein Vergnügen, mit dieser Schachschule zu arbeiten. Es kommt nach meiner Meinung eine Lernsituation zustande, wie sie ein Buch nur schwer erreichen kann.

Frank Brall

Vorstellung der Gegner:

Unser Champion: PSION CHESS (Atari ST)

Der Name PSION CHESS ist uns wohl mittlerweile ein Begriff geworden. Schon die relativ alte QL-Version dieses Programmes hat von sich reden gemacht, nicht umsonst ist dieses Programm bereits seit Monaten unser ungeschlagener Champion.

Die neue PSION CHESS Version für den Atari ST unterscheidet sich eigentlich nur in wenigen Details von seiner Ursprungsversion. Der entscheidende Unterschied wird jedoch darin bestehen, daß die Atari-Version im Gegensatz zur IBM-Version von Spitzenprogrammierer Richard Lang selbst entwickelt wurde. Wer bereits die letzte Ausgabe von ASM gelesen hat, wird es schon wissen, Richard Lang hat auf der diesjährigen Schachweltmeisterschaft den Weltmeistertitel für Schachprogrammierer bekommen. Richard Lang's neustes Atari ST-Programm ist in ähnlicher Form auch im Schachcomputer Mephisto Roma, dem diesjährigen Weltmeister enthalten. Nicht zuletzt aus diesem Grund braucht man über die Spielstärke wenig zu sagen. Im Test gegen mich, einem Mittelklassespieler, überzeugte das Gerät übrigens allemal. Ob das Programm in unserem Turnier ebenfalls überzeugt, wird sich bald zeigen. Jedenfalls in der Weltrangliste für Schachcomputer und -Programme ist es bereits jetzt sehr weit oben zu finden.

An der Bedienung und der Anzahl der Funktionen hat sich gegenüber den anderen Versionen nur wenig verändert. Natürlich, wie könnte es auch anders sein, wird das Programm voll durch das GEM-Betriebssystem unterstützt. Dies bedeutet, die einzelnen Funktionen werden nicht wie üblich per Tastendruck, sondern über zahlreiche Pulldownmenüs angewählt. Die Darstellung ist auch weiterhin zwischen 2D und der berühmten 3D-Perspektive umzuschalten. Das Programm arbeitet wahlweise mit monochromem oder Farbmonitor zusammen, wobei mir allerdings die monochrome Darstellung wesentlich besser gefiel. Obwohl die 3D-Darstellung sicher einen sehr schönen Eindruck macht, halte ich weiterhin die 2D-Darstellung für übersichtlicher. Aber über Geschmack läßt sich ja bekanntlich streiten.

Die Zugeingabe erfolgt wie bei fast allen ST-Programmen über die Maus. Etwas störend empfand ich, daß beim Bewegen einer Figur diese lediglich angeklickt werden muß und nicht wie bei anderen Programmen durch Festhalten der Maustaste bewegt werden kann. Ebenfalls vermißte ich auch bei dieser Version wieder die Möglichkeit, die Züge per Tastatur mittels Koordinatenangabe eingeben zu können. Da bei der Darstellung des Brettes keine Koordinaten angegeben

wurden, dürfte dem Anfänger das Nachspielen von Partien unnötig schwer fallen. Vielleicht läßt sich dieser Nachteil jedoch in einer späteren Version noch beheben. Ebenfalls erwähnenswert ist, daß das Programm Meldungen in 6 verschiedenen Sprachen ausgeben kann. Auch die Bedienungsanleitung ist in 6 verschiedenen Sprachen vorhanden, wobei allerdings nur ganze 4 deutsche Seiten übrig bleiben. Diese Seiten reichen im übrigen nicht aus, um alle Funktionen ausführlich zu beschreiben, was angesichts der bekannten HELP-Taste auch nicht unbedingt notwendig war. Die einzelnen Funktionen, die ja bereits von der QL-Version her bekannt sind, erwähne ich hier nicht, nur die Verbesserungen bzw. die Erweiterungen. Die interessanteste Erweiterung besteht bereits darin, daß Züge neben dem Drucker auch über eine RS232 bzw. ein Modem ausgegeben werden können. Sogar ein VT52 Terminal kann von PSION jederzeit simuliert werden, wodurch das Schachprogramm schnell zum Terminalprogramm umfunktioniert werden kann. Sogar die Übertragungsparameter lassen sich jederzeit nach eigenen Wünschen verändern. Eine weitere interessante Möglichkeit besteht darin, das NOTATION-Fenster oder auch das gesamte Schachbrett nach Belieben zu versetzen oder zu vergrößern. Auch die eingebaute HARDCOPY-Funktion kommt so manchen Schachspieler entgegen. Interessant sowie auch sinnvoll ist jetzt auch die Möglichkeit, ein REMIS vorzuschlagen. PSION lehnte übrigens meine REMIS-Vorschläge ständig ab, was bei meinen Gewinnaussichten jedoch kein Wunder war.

Alles in allem hat mich PSION CHESS wirklich voll überzeugt, lediglich die Zugeingabe hätte wahlweise auch über die Tastatur erfolgen können. Der erfahrenere Schachspieler vermißt vielleicht noch einen Level mit vorgegebener Gesamtbedenkzeit. Die Spielstärke dürfte jedoch bei diesem Programm selbst für Vereinsspieler völlig ausreichen.

Frank Brall

Programm: Psion Chess, System: Atari ST, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Psion, England.

Der Weltmeister

MEPHISTO ROMA

Programm / Gerätebezeichnung: MEPHISTO ROMA, **Preis:** ca. 3000 DM, **Hersteller:** Hegener & Glaser AG, Arnulfstr. 2, 8000 München 2, **Muster von:** siehe oben.

Die Bezeichnung **MEPHISTO** ist zumindest in Deutschland ein Begriff für leistungsstarke Schachcomputer. Nicht zum ersten Mal hat die deutsche Firma **Hegener & Glaser** zusammen mit ihrem Spitzenprogrammierer Richard Lang den Titel des Computerschach-Weltmeisters erworben. Bereits die Weltmeisterschaften 1984 in Glasgow, 1985 in Amsterdam und 1986 in Dallas wurden ohne Probleme von Mephisto-Geräten gewonnen. Da die Firma Hegener & Glaser neben sehr spielstarken Geräten über sehr preiswerte Modelle verfügt, ist es kein Wunder, daß diese Firma seit geraumer Zeit den deutschen Markt kontrolliert.

Die Krönung der Schachcomputer dürfte sicherlich der derzeitige Weltmeister MEPHISTO ROMA sein. Leider ist dieses Gerät in einer Preislage angesiedelt, die nur für wenige Schachliebhaber in Betracht kommt. Trotzdem möchte ich es mir nicht entgehen lassen, diesen wirklich traumhaften Schachcomputer näher vorzustellen und anschließend gegen unseren Softwarechampion antreten zu lassen. An dieser Stelle möchte ich mich bei der Firma Hegener & Glaser bedanken, die uns gleich nach der Weltmeisterschaft mit einem Testgerät versorgte.

Der MEPHISTO ROMA, der wie schon seine Vorgänger nach dem Austragungsort der Weltmeisterschaft benannt wurde, besitzt das zur Zeit spielstärkste Programm der Welt. Dieses Programm ist aus langer Erfahrung durch immer neue Entwicklungen entstanden. Es hat sicherlich alles mit dem Programm PSION CHESS auf dem QL angefangen, welches uns ja ein Begriff ist. Das ebenfalls schon sehr spielstarke Gerät, der MEPHISTO DALLAS, ist eigentlich der Vorläufer des MEPHISTO ROMA. Verbessert wurden allerdings folgende Punkte:

Die Eröffnungsbibliothek wurde erweitert, jetzt etwa 40000 Halbzüge

Erweiterte strategische Kenntnisse, vor allem in Bezug auf Bauernstrukturen

Aktivere, druckvollere Spielweise, vor allem mit den Türmen

Besserer Einsatz der Dame

Harmonischeres Figurenzusammenspiel

Besserer Bedienungskomfort

Wie schon seine Vorgänger, wird der MEPHISTO ROMA wahlweise als Modul für bereits vorhandene Computer der Mephisto-Serie oder als Exclusiv-Gerät in einem ansprechenden Holzgehäuse ausgeliefert. Für den Test hatten wir die zweite Version zur Verfügung. Schon nachdem die Post das fast 1m breite Paket mit einem doch beachtlichen Gewicht auf den Tisch legte, setzte die erste Faszination ein. In dem Inneren des Kartons verbirgt sich ein wirkliches Traumgerät. Ein echtes Holzgehäuse mit echten Holzfiguren ist eben doch was anderes als ein Plastikgehäuse im Miniformat. Im Gegensatz zu vielen anderen Schachcomputern bietet ROMA eine Löschdiodenanzeige für jedes einzelne Feld. Dies bedeutet, Züge werden nicht über zwei koordinatenartig angeordnete LED-Reihen, sondern durch das echte Ausgangs- und Zielfeld angezeigt. Nachteil ist lediglich, daß es durch die großen Figuren schon mal passieren kann, daß die eine oder andere blinkende LED übersehen wird. Die Registrierung, daß eine Figur gezogen hat, geschieht bei ROMA über Magnetsensoren. Das etwas umständlichere Auslösen der Drucksensoren kann dadurch vermieden werden, man spielt einfach so, als würde man ein Schachbrett vor sich haben. Auf den ersten Blick ist es auch nicht erkennbar, daß man einen intelligenten Computer vor sich hat, da alle Bedienungselemente sowie ein LCD-Display in einer Schublade untergebracht wurden.

Hier ist allerdings fast alles vorhanden, was man sich nur wünschen kann. Ein LCD-Display gibt an, welcher Zug gerade gespielt oder wieviel Bedenkzeit gerade verbraucht wurde. Über eine spezielle INFO-Taste lassen sich viele weitere Informationen abrufen, vom berechneten Zug über mögliche Varianten bis zur Stellungsbewertung. Natürlich wird auch MATT, PATT sowie das Schachgebot über diese Anzeige dargestellt. Leider handelt es sich bei dem Display nur um eine echte 4stellige Siebensegmentanzeige. Bestimmte Symbole für das Schlagen einer Figur oder das Schachgebot lassen sich deshalb nur sehr verändert über die Anzeige darstellen. Eine zweite Anzeige bzw. eine erweiterte Anzeigefläche hätte dem Gerät deshalb nicht geschadet. Eine andere Funktion von ROMA ist MEM für Memory. Sie erlaubt es, eine komplette Partie zurück- oder auch wieder vorzuspielen. Nimmt man Züge zurück, so wird dies über die Anzeige durch umgegehrte Koordinatenangabe wie auch über die eingebauten LED's angezeigt. Besonders interessant und angenehm empfand ich, daß Züge auch durch einfaches Zurückstellen der Figur, ohne irgend einer Tastenbetätigung, zurückgenommen werden können. Die Funktion POS für POSITION ist wohl heute Standard bei den meisten Schachcomputern, hier lassen sich neue Stellungen eingeben oder auch vorhandene Stellungen verändern. Über die PLAY-Taste läßt sich ROMA jederzeit zum Zug bewegen, wodurch auch die Farbe gewechselt wird. Über weitere Zifferntasten lassen sich jederzeit die Position der einzelnen Figuren kontrollieren oder wichtige Parameter für andere Funktionen eingeben, z.B. die Spielstufe.

Insgesamt können fast 100 Spielstufen angewählt werden, wobei sich diese in folgende Kategorien unterteilen lassen:

- Vorgegebene Zeit pro Zug
- Vorgegebene Zeit pro Zug ohne Ausnutzung der menschlichen Bedenkzeit

- Anfängerstufen mit absichtlichen Fehlern
- Handicap Stufen; Computer denkt so lange wie sein Gegner
- Blitzstufen mit vorgegebener Zeit für die Partie
- Blitzstufe mit frei wählbarer Zeit für die Partie
- Turnierstufen; bestimmte Zuganzahl pro Zeitraum
- Freie Wahl der Bedenkzeit
- Mehrere Spielabschnitte mit unterschiedlichen Zeiteinstellungen
- Analyse und Problemstufen
- Vorgegebene Rechentiefe
- Fernschach; Unendliche Bedenkzeit bis Abbruch

Weitere Möglichkeiten vom ROMA bestehen darin, daß er in der Lage ist, seine umfangreiche Eröffnungsbibliothek wie auch den eingebauten Zufallsgenerator auszuschalten. Auf diese Weise gelingt es relativ gut, ROMA in seiner Spielweise näher kennenzulernen.

Über seine Spielstärke brauche ich wohl nichts mehr zu sagen aber vieleicht etwas über seine Technik. Das eigentliche Gehirn des ROMA stellt der Microprocessor 68000 dar. Also ein 16-Bit-Processor, wie er auch in den leistungsstarken Personalcomputern ATARI ST und Commodore AMIGA verwendet wird. Dieser Processor wird allerdings beim ROMA nicht mit 8 sondern mit ganzen 12 Mhz getaktet. Diese geballte Leistung führt dazu, daß der ROMA bereits im Standard-Level (ca. 4 Sekunden Bedenkzeit) enorme Stärken zeigt und etwa 95% aller Gelegenheitsspieler besiegt. Ich muß zugeben, daß ROMA in zahlreichen Partien gegen mich etwas besser aussah als ich. Allerdings im Endspiel, konkret, beim Versuch, den geschwächten Gegner MATT zu setzen, erkennt man doch noch die Schwächen eines Schachcomputers.

Erwähnen möchte ich noch den enormen Stromverbrauch des Gerätes. Obwohl theoretisch Batteriebetrieb möglich ist, kann ich hier nur dringend das Netzteil empfehlen. Während unserer Testzeit zeigte sich nämlich, daß der Batteriebetrieb schon nach wenigen Stunden unmöglich wird, da der Computer dann öfter abstürzt.

Trotz kleinerer Mankos halte ich allerdings nach wie vor den MEPHISTO ROMA für die Krönung unter den Schachcomputern. Lediglich der Preis könnte beim Exclusiv-Modell etwas weiter unten angesiedelt sein. Durch seine MODUL-Konstruktion hat er gegenüber vielen anderen Konkurrenten den Vorteil, daß sowohl Programm als auch die Hardware (Processor) immer auf den letzten Stand gebracht werden kann. Kostenintensive Neuanschaffungen können dadurch stark verringert werden, was sicherlich dem Schachfreund entgegen kommt. *Frank Brall*

Unser heutiges Turnier:
Mephisto ROMA (Weltmeister)
gegen
PSION CHESS ST
(ASM Softwarechampion)

Obwohl es auch bei diesem Turnier kaum Zweifel geben dürfte, welcher der beiden Teilnehmer gewinnt, dürfte die Zugfolge doch für den einen oder anderen Schachfreund interessant sein. Sowohl PSION als auch das MA Programm sind jüngste Entwicklungen von Richard Lang. Endscheidend für den Ausgang des Turniers dürfte deshalb lediglich die Taktfrequenz sein, wobei ROMA besser dran ist.

Um zu demonstrieren, daß der Weltmeister schon bei sehr kurzer Bedenkzeit in der Lage ist; ein vernünftiges Spiel zu machen, haben wir dieses mal eine maximale Bedenkzeit von 3 Sekunden pro Zug vorgegeben. Dies entspricht übrigens dem Level 2, der bereits nach dem Einschalten des Computers aktiviert wird. Da PSION ST keinen LEVEL mit 3 Sekunden Bedenkzeit besitzt waren wir so frei und haben Ihm 1 Sekunde mehr zugestanden. Es versteht sich von selbst, daß man angesichts solch kurzer Bedenkzeiten kein strategisch starkes Spiel erwarten kann, trotzdem überraschte ROMA durch ein hervorragendes Endspiel.

Das Spiel wurde übrigens auch diesmal mit der CARO-KANN-Verteidigung eröffnet. Obwohl Schwarz bei dieser Eröffnung in der Regel bestenfalls auf REMIS hoffen kann, zeigt ROMA, daß es auch anders geht.

Da ich auch diesmal annehme, daß das Spiel für den ein oder anderen Schachfreund interessant sein könnte, wollen wir auch diesmal nicht auf die Auflistung der kompletten Zugfolge verzichten.

PSION (ATARI ST)	MEPHISTO ROMA (68000)
E2-E4	C7-C6
D2-D4	D7-D5
B1-D2	D5XE4
D2XE4	C8-F5
E4-G3	F5-G6
G1-F3	B8-D7
H2-H4	H7-H6
H4-H5	G6-H7
F1-D3	H7XD3
D1XD3	E7-E6
C1-F4	D8-A5+
C2-C3	G8-F6
A2-A3	F8-E7
B2-B4	A5-A4
G3-E2	E8-C8
E2-C1	F6-G4
A1-A2	D7-F6
F3-E5	G4XE5
F4XE5	H8-G8
D3-E2	D8-D7
E1-G1	F6-D5
E2-D3	D5-F6
E5XF6	E7XF6
D3-E2	G7-G5
E2-F3	F6-G7
F1-E1	G8-D8
F3-E2	A4-B5
E2XB5	C6XB5
C1-D3	D7-C7
E1-C1	E6-E5
A2-C2	D8-D5
C3-C4	D5XD4
C4XB5	C7XC2
C1XC2+	C8-D8
D3-C5	B7-B6
C5-B7+	D8-D7
F2-F3	D4-D3
A3-A4	D3-D4
A4-A5	D4XB4
A5XB6	A7XB6
C2-D2+	B4-D4
D2-C2	D4-D5
G1-F2	F7-F5
F2-E3	D5XB5
C2-D2+	D7-E6
D2-D6+	E6-E7
D6-G6	F5-F4+
E3-E4	G7-F8
B7-D6	B5-B2
D6-F5+	E7-D7
E4XE5	B6-B5
G6-F6	B2-E2+
E5-D5	E2-D2+
D5-E4	F8-C5
F6XH6	D2XG2
H6-H7+	D7-C6
H7-H6	C6-C7
H6-G6	B5-B4
H5-H6	B4-B3
H6-H7	B3-B2
G6-G7+	C7-B6
G7-G6+	B6-B5
E4-E5	G2-H2
G6-H6	H2XH6
F5XH6	B2-B1 D
H6-F7	B1XH7
F7XG5	H7-E7+
E5-F5	E7-E3
F5-G4	C5-D4
G5-E4	B5-C6
E4-G5	C6-D6
G4-F5	D6-D5
F5-G4	E3-G1+
G4-F5	G1-G3
F5-G6	D5-E5
G6-F7	G3XG5
F7-E8	E5-E6
E8-F8	G5-D8+
MATT	

ASM- «Beziehungskiste»

Manfred Kleimann wurde am 20. Juni 1955 in Kassel geboren. Nach seinem Abitur 1974 nahm er das Studium der Stadt- und Landschaftsplanung an der GH Kassel auf. Trotz erfolgreichem Abschluß als Dipl.-Ing. zog es ihn zum Journalismus . So absolvierte er sein Redaktionsvolontariat bei einem Kasseler Wochenblatt. Fachbereiche: Sport und Politik. Seit Beginn 1986 ist er nun Chefredakteur des Magazins „Aktueller Software Markt", eine Zeitschrift, die schon bald ganz oben in der Gunst der User und Spiele-Freunde stand. Er ist der erste, der uns in unserer „ASM-Beziehungskiste" Rede und Antwort steht.

Manfred Kleimann, Chefredakteur, ASM

Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Londoner Stadtgeschichte, Squash, Lesen, Musik, Antiquitäten
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Trivial Pursuit, Wintergames, Arkanoid, Defender of the Crown
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	„Satiren" von Jonathan Swift, englische Literatur allgemein
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Indische Küche allgemein, Döner Kebab, Hummer
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Pop-Klassik der 70er Jahre, u.a. King Crimson, Greenslade,DuncanMcKay
6. Welchen Film könnten Sie immer wieder sehen?	„In letzter Sekunde"
7. Wo möchten Sie gern leben?	In London
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Prince Charles
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Oliver Cromwell
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Der Panda
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Drambuie, Bier, Tokaier
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	London
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	In Australien
14. Was sammeln Sie?	Erfahrungen, Antiquitäten, Bücher
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	„Sei immer schlauer als die anderen, aber laß es die nur nicht merken!"
16. Welches ist für Sie die bedeutenste Leistung der Menschheit?	Die Demokratie
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Meine Hochzeit in London
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Gesundheit, Glück und Frieden

Was mögen Sie? London & England, Antiquitäten, meine Frau Petra, Spike-Reifen, KSV Hessen Kassel, Fernreisen, schlafen, Monty Python-Filme, faul sein, Musik hören, Sport (passiv und aktiv), Kaviar, gemütlich mit Freunden plaudern, diskutieren, Dicken's Weihnachtsgeschichte, Indische Küche, Gerd Müller

Was mögen Sie nicht? Brutalität, Schlagermusik, Stress, knatternde Heizungs-Radiatoren, Schnee & Kälte, Spargel, ständig klingelnde Telefone, schweigsame Leute, Ignoranten, Emanzen, Teppiche, Wecker, Uniformierte, tickende Uhren, Apartheid, Schalterbeamte, Spinat, zu viel Technik im Alltag, Bayern München

Ohne Worte

c16chris

BIETE SOFTWARE

Atari ST: Knight ORC 30,- Mortville Manor 35,- Bad Cat 35,- Pirates Bar Bary Coast 20,- Asterix 45,-. Alle Originale.
Michael Conrad, Keplerstr. 16, 7270 Nagold, 07452/65553

Preisgünstige Programme für alle Schneider CPC und Commodore C-64/128 bei Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd.
Gratisliste anfordern. Bitte unbedingt Computer angeben.

Verkaufe meine Softwaresammlung. 170 Disc - 10 Stck. = 28,- DM + Porto. Topgames Verk. Newsroom + Anleitung = 20,-. Verk. 128er + Zubehör VHB.
Tel. 04952/2929. Kaufe Amiga stuff (old or new) C-64 ***

Verkaufe ständig allerneuste Originale!!! Tausche aber auch!!!
Call: 06251/71465 (Ralph). C-64!

CPC-Original-Software
ab 5,- DM, z. B. Starglider 22,- (C)/Leaderboard 25,- (D) usw. W. Systemaufgabe. Liste von
W. Egemann, Neue Str. 27, 3353 Bad Gandersheim/05382-3367

*** Verkaufe Software für C-64 ***
Tau Ceti VB 25,- DM
Little Computer People VB 25,- DM
Learning English Gym 6 VB 30,- DM
Diskette! Tel. 09153/8685 (Markus)

********* Wahnsinn **********
Schneider-Originalsoftware zu Superpreisen (schon ab 5,- DM!) Wo? Liste von: Dieter Köhler, Brandstätterstr. 26, 8501 Cadolzburg

***** Atari 600/800/130 XL/XE *****
Die allerneueste Supersoftware auf Disk oder Cass. Liste gegen Freiumschlag bei:
Benjamin Pusich, Sonnenhalde 19, 7294 Schopfloch

Tausche, Verkaufe Amiga Games zu Top-Preisen. Nur das neueste, z. B. Bad Cat, usw. Auch andere Sachen zu verkaufen.
Adresse: The Black Hand Game, nach Stefan fragen: 02161393292

Top-Software für den Atari ST!!! Shanghai; World Games; Phantasie II für 75,- DM.
Phantasie I, Ultima II, Tai Pan für 59,-DM. Udo Zwer, Wiesbadenerstr. 36, 6270 Idstein/TS

Elfmeter - das Fußballereignis des Jahres, aufwendiges Quiz über die Bundesliga, WM und EM, C-64, ganze Diskseite, 24,95 DM + NN.
M. Ahrens, Am Quälberg 6a, 3170 Gifhorn !!!

Verkaufe neueste Software!!! Alle Games super billig. Fordert einfach Liste an. Write to:
Thorsten Horn, Karlstr. 14, 6832 Hockenheim

Achtung C-64 Freaks
Verkaufe das Top-Game Slap Fight Test ASM 10/87 für DM 10,-. Leere Disk an: Steppenwolf, Postlagernd, 8033 Planegg

Verkaufe für Atari XE/XL Originalsoftware (Disk) ab 5,- DM. Frühere Ausgaben von Chip, HS, usw. VCS-Spiele 20,- DM, Zubehör usw. Liste gegen adressierten Freiumschlag von Dieter Kick, Weberweg 2, 8590 Marktrewitz. Habe auch defekte Atari Floppy 1050.

Atari ST: Knight ORC 30,-, Mortville Manor 35,- Bad Cat 35,- Pirates Bar Bary Coast 20,- Asterix 45,- - alles Originale.
Michael Conrad, Keplerstr. 16, 7270 Nagold, 07452/65553

****

Neueste Amiga 500/1000/2000 und Commodore 64/128 Spiel- u. andere Programme. Tel. 0043/05222/637572 Po.Box 9116/6040 Innsbruck/Austria

Habe einiges an APPLE II Software, suche aber laufend neue Sachen. Schreib an: FLASHMAN, Ibbenbürener Str. 15, 4532 Mettingen
Special Thanks to MAD MIKE!!!

Verkaufe (Orig.) C-16 Spiele
Hit Pak, Int. Karate, Video M. und ACE, Suche Renegade, World Games, Ik+, California Games, Hysteria, Solid Gold und ACE II für den C-64 (T) Tel. 05462/1849

C-16 Cassetten ca. 40 Original-K. (keine Kopien) f. DM 150,- zu verkaufen (Neupreis über DM 400,-) wegen Systemwechsel.
W. Sprotte, V-D-M-Str. 66, 4100 DU 12, Tel. 0203/437000

Tausche und verkaufe billig Software für MSX1 und MSX2 über 700 Progr. wovon sehr viele mit Anleitung. Liste bei:
Anton Maes, Pioenstr. 24, 6915SK Lobith, Holland

Super Angebot! Verkaufe Superspiele für C-64 auf Diskette! Superbillig! Fordert doch mal eine Liste an gegen 80 Pf. bei:
Christian Kullen, Schützenstr. 4, 6832 Hockenheim

**** Amiga-Public-Domain ****
Katalog = 2 Disks = 10,- DM * Disketten ab 4,50 DM * Große Auswahl *
H. H. Linden, Kappelerstr. 208, 4000 Düsseldorf 13
** Amiga-Public-Domain **

Hat Dein Amiga mal wieder großen Software Hunger? Dann melde Dich mal bei Greensoft. Bitte frank. Rückumschlag!
Postfach 13 42, 4054 Nettetal 1

Neuste C-64 Software!! Neuste Topgames zu Preisen, ab 5,- DM: Out Run, Western Games!! Haben auch alten stuff wie Buggy Boy, Skate or Die! Schickt Wunschlisten an
David Soler, Amselweg 1, Ch-8600 Dübendorf.
100% Rückantwort. Beilt Euch!!!

Always best always newest!
Amiga-Stuff please write to:
Postfach 11 02,
D-4807 Burgholzhausen
P.S.: We've all

Verkaufe: Last Ninja = 20,- DM, Top-Gun = 18,- DM, Goonies = 20,-DM. Nur Tape! Auf C-64! Original mit Anleitung!
Bei Rüdiger Uhlmann. Tel. 06736/335 von 19 Uhr bis 20 Uhr erreichbar!

Atari 800 XL Software ab 25 Pf. (C/D) kostenlose Lists bei
Michael Wagner, Hubertusstr. 27, 4970 Bad Oeynhausen. Dis 4 Speed Script usw. vorhanden.

Dream Girls - brandheiß, ein pikantes deutsches Adventure mit Supergrafik 4 Diskettenseiten, C-64, 29,95 DM + NN.
M. Ahrens, Am Quälberg 6a, 3170 Gifhorn, fordern Sie Infos an!!!

Amiga-Public-Domain at it's best. The real food for your machine!!! Digi Brushworks Picture-Shows in BW. The Disk for only 10,- DM. Info from
DB-4800 Bielefeld 15, Postfach 15 02 28

Achtung!!!

Sehr geehrte Anzeigenkunden!
Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß Software, die in ASM zum Verkauf oder Tausch angeboten wird, nicht gegen das geltende Urheberrecht verstoßen darf. Wir können daher keine Kleinanzeigen mehr veröffentlichen, die mit Angabe einer Postlagerkarten-Nummer versehen sind!

Filmquizze mit tollen Bildern, Kinothek - alle Spitzenfilme, 2 Diskseiten, James-Bond-Quiz, Rambo/Rucky-Quiz, alle Prgs. nur 34,95 DM + NN.
H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Always best always newest!
Amiga-Stuff please write to:
Postfach 11 02,
D-4807 Borgholzhausen
P.S.: We've all

Verkaufe Datenrekorder (25,-)auf Tape: Road Runner, Wintergames, Marble Madness Championship Wrestling, LCP je 12,- DM. (C-64!) Volker Herrmann,
Robert-Koch-Ring 89, 4470 Meppen

Erotika - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, 3 Disks., deutsch, C-64, 29,95 DM + NN. Erotika II - 19,95 DM, beide 39,95 DM + NN.
H. Schmidt, Louise-Schröder-Str.7, 3000 Hannover 61

PD-Software für Atari ST!
je Disk 6 DM. Nur gute Programme. Gratis-Info bei: J. Schulten
Grenzstr. 58, 4018 Langenfeld
Tel.: 02173/17794

Habe einiges an APPLE II -Software, suche aber laufend neue Sachen. Schreib an: FLASHMAN
Ibbenbürener Str. 15, 4532 Mettingen
Special Thanks to MAD MIKE!!!

SUCHE SOFTWARE

Suche die allerneueste Software für C-64 auf Disk möglichst billig. Schickt Eure Listen an:
Andreas Stachowicz
Mariannenplatz 9a
1000 Berlin 36

*******Schneider CPC*******
Suche auf Disk: Zombi (deutsch), Elite, Spitfire 40, Alien (1. Spiel!). Contact:
Reinald Koderhand, Rombacherstr. 91, 7080 Aalen

Suche Software für Amiga und Original Football Manager für C-64.
Tel.: 06644/1282 oder 1507 (Thomas) ab 19.30 Uhr.

Suche gute, neuere Spiele für Schneider PC 1512. Adresse:
Oliver Plaehn, Schulstr. 338,
2811 Martfeld

Hey Freaks, wir suchen (C-64)!
Outrun, Star Trek, The Pawn, Reisende im Wind I + II. Habe: Last Ninja, Guild of Thieves, Leviathan, Cal. Games, Bard's Tale u.a.
Ruft an: Tel.: 09122/84870 ich warte!

Suche Spiele für MS-DOS!
Schickt bitte Eure Liste an:
Axel Steinhag, Onkel-Tom-Str. 49,
1000 Berlin 37

Suche Startegie-Spiele und Anleitungen: Battlefront, Broadsides, Bismarck, Warship, USAFF, Panzer Grenadier u.a. Tausche oder bezahle!
Carsten Klingenschmitt
Emmendingerstr. 14
7809 Denzlingen

Suche/Kaufe/Tausche Amiga (500) Software! A. Jurkat,
Hitzenbergen 5, 2100 Hamburg 90
Hi Olaf Du Kalorienbunker!

VERSCHIEDENES

Suche ASM 86/5,6,9, und 87/2,6,8 zahle bis 40 – pro Heft oder im Tausch mit MSX-Games (Winter Events, Storm, Oktagon-Squard, Thing Bounces...) Alles Original Kassetten Versionen! Karl Bader,
Wienerstr. 18/3/12, A-3170 Hainfeld

ASM komplett -12/87 16 Hefte
sehr gut erhalten gegen Gebot abzugeben. Angebote an:
Wolfram Becker, Adalberostr. 3,
8700 Würzburg
Happy Computer auf Anfrage!

Verkaufe verschiedene Hefte von CK und ASM sowie Originalsoftware supergünstig. Info gegen frankierten Rückumschlag bei:
Robin Stierkat, Buchhalde 29,
7321 Birenbach
Tel.: 07161/51350 ab 6pm

Suche gut erhaltene ASM-Hefte!
nur Nr. 3,5,6 und 7. Wer die Hefte hat, der melde sich bei mir. Zahle pro Heft 4-5 DM und das Porto.
Sascha Michalkiw
Berliner Str. 3, 4994 Pr. Oldendorf 2

Suche Anleitungen Pokes und Tips für Amiga und 64er nur in Deutsch. Bitte an: Michael Behr,
Bahnhofstr. 2
8819 Schopfloch

An alle POKE-Besitzer!
Suche Pokes auf 64er, besonders für Paradroid, Airwolf, Slapfight, Hexenküche und Terra Cresta.
Tel.: 04238/567 ab 15 Uhr.
Zahle pro Poke 1 DM!

BIETE HARDWARE

Verkaufe CPC 464 + Monitor + Spiele + Zeitschriften. Alles Top-Zustand für 200 DM.
Tel.: 05651/6675 Rene

Neu: mit Laden — **GAMESOFT (Inh. Karl-Heinz Mund)** — **Neu: mit Laden**

Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64 direkt aus Amerika	Disk	Amiga	Disk
Legacy of the Ancients	109,–	The Fairy Tale	119,–
California Games	89,–	Kampfgruppe	119,–
Sub Battle Sim.	109,–	**Atari XL**	Disk
PHM Pegasus	109,–	Wizzard Crown	109,–
Shard of Spring	89,–	Imperium Galacticum	109,–
Earth Orbit Station	109,–	Phantasie I	109,–
Bard's Tale II	109,–	Battle of Antinam	109,–
Autoduell	79,–	U.S.A.A.F.	109,–
Startrek (Adv.) I o. II	89,–	**Atari ST**	
Möbius	89,–	Bards Tale I	129,–
Phantasie III (neu)	109,–	Phantasie III	119,–
Freeze Machine incl.		Univers II	169,–
Freeze Frame MKIV	**129,–**	**IBM**	
Where in the world		Gunship	119,–
is Carmen Sandiego	89,–	Kampfgruppe	129,–
		Superstar Icehockey	119,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Immer die neueste Software zu absolut coolen Preisen! Testen Sie uns noch heute, wir sind jederzeit für Sie da!

Versand erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse (Bar, Scheck)

Fordern Sie unter Angabe Ihres Computers kostenloses Informationsmaterial über unser Lieferprogramm an!

SOFTWARE VERSAND
Andreas Bachler
Postfach 429
D-4290 Bocholt
Tel. (0 28 71) 18 30 88

Verkaufe Schneider CPC 464 + Grünmonitor + Diskettenlaufwerk + 60 Disks + Drucker DMP 2000 + Schulbuch + 200 Programme!!! Alles für 1.000 DM!!! Gsamtwert 2.000 DM. Tel.: 06531/40650 nur zu erreichen Montagnachmittag und Samstag!

Commodore 64 + 1541 + 130 Disks in 3 Diskettenboxen, 2 Joysticks, Abdeckhauben, 24 Ausgaben des 64'er, Datasette 1531 für nur 550 DM. Tel.: 06161/4671

Verkaufe Atari 800 XL + Datasette + SW Fernseher + Joystick + viele Spiele z.B. International Karate + Montezuma's Revenge + BMX Simulator + Beta Lyrae + 3 Handbücher zum Preis von 380 DM. Guter Zustand. Anruf ab 18.30 Uhr unter Tel.: 07721/63890

Verkaufe C-64 II + 1541 II + Diks + Reset + Joystick + Literatur alles für nur 800 DM.
Tel.: 06571/29098 nach Volker fragen!
P.S. Suche Tauschpartner für C-64/128

Verkaufe CPC 464 mit Grünmonitor mit DDI-1 und 20 Disks. Viele Zeitschriften! VB 800 DM.
Tel.: 089/7934957
Marcel Heling
Josef-Heppnerstr. 30 a, 8023 Pullach

Verkaufe C-128 * RGBI-Farbbildschirm + 1571 + Datasette + Dataphon s21d (Akustikkoppler) + 20 Disketten. VB 1.600 DM.
Tel.: 07333/5399

Zu verkaufen: Datasette MC Tape Drive System 3810 mit 12 guten Original-Games. Ruft an:
Tel.: 0234/356232 Bye....

Verkaufe Spectrum mit Videoausgang und Video-Digitalisier-Software komplett für 290 DM.
Tel.: 09194/4863 ab 18 Uhr!

Speed-DOS für C-64 und 1541 abzugeben DM 75. Außerdem EXOS V.3 Floppyspeeder für 19 DM. Jeweils incl. Porto und Verpack.! Interessiert? Tel.: 0431/335896 ab 17 Uhr!

Atari Farbmonitor SC 1224 für 800 DM neu + Roadrunner + Wintergames + Shuffleboard/Pool je 45 DM. Weitere Disks auf Anfrage wegen Systemaufgabe.
Tel.: 09252/1356 ab 18 Uhr

Schneider CPC 6128-ROM und Platine 16L8AC z.B. für Ausbau 464 zum 6128 (sh. Happy Sonderheft 16) 70 DM neu. Diverse Bücher günstig!
Wolfgang Egemann, Neue Str. 27, 3353 Bad Gandersheim

Verkaufe Schneider CPC 6128 Color mit Disks Zeitschriften....Meldet Euch bei: Antonio Cavalier, Poppenlauererstr. 2, 8734 Maßbach
Tel.: 09735/255
P.S. Neupreis 2.500 DM, VB 1.100 DM

Verkaufe CPC 464 Grünmonitor + GP 500 CPC + PC Intern. Hefte, CPC Magazin, Computronic, Compute mit + ca. 40 Original-Kassetten + Joysticks, Preis VB.
Tel.: 0991/9354 ab 15 Uhr

Verkaufe Atari 130 XE + Floppy + Recorder + div. Zubehör, Preis VB! Anrufen unter 07221/25480 von 18 -22 Uhr. Auch Tausch gegen Amiga 500 möglich.

Verkaufe Plus 4 + Datasette + Drucker VC-1520 + Zubehör + 4 Joysticks + 20 Originalspiele + 5 Anwender und 10 Leerkassetten. Alles nicht älter als 1 Jahr und sehr gut erhalten. Alles nur 500 DM.
Sylke Anders, Bahnhofstr. 46, 3103 Bergen I
Tel.: 05051/8769 ab 19 Uhr!

KONTAKTE

ZEP 1888 is searching for new contacts on C-64! Send Disks or Lists to Postfach 17 04 01, 4800 Bielefeld 17.
We swap with everybody, also beginners! 100% Reply, Disks Back!

Der SINCLAIR-CLUB-BOGEN bietet für jeden das Richtige, der einen Spectrum-kompatiblen Computer besitzt. Meldet Euch bei
Schuster Dominik, Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen!!!

Biete günstig neue **AMIGA-SOFT. Call Darth Vader** nur Fr. 19h bis So. 19.30h durchgehend online.
Tel.: **AUSTRIA** = 0043/022312850.
Greetings to: DOC, Kent-Team, R. Graf, Superhans and all the other!
Special Freetings to: MFC!

I'm searching for contacts on C-64 all over the world. Please send your disks and lists on
KG, Postfach 30 02 41, 4600 Dortmund 30, West-Germany.
Answer 100%. I greet: AK SL Cher je W.

The Future Team!!!
We're looking for new contacts on AMIGA. Send your list or disk to:
ICE (Ozren Dukic), Calogoviceva 5/3, 41020 Zagreb, Jugoslavia

Computerclub Kufstein sucht weitere Mitglieder. Bieten Hilfe für alle Bereiche des C-64 + Amiga.
G. Pierlinger, 6322 Niederbreitenbach 177, A-(05332) 870883

!! Habe Dies und Das,!
und für Dich bestimmt auch was!
Tel. 04261/4738 Ralph!!
But only from 14 - 17 o'clock!!!
! C. U. !

Call Mr. Q of the Fantastic Crew under: 0521/762725 (Maik).
I'm searching for new nembers and for some new cool contacts 88

ATARI ST Software. Habe jede Menge Software. Wenn Du neue, gute Software suchst call:
04792/1443 - es lohnt sich!!!
ATARI ST

Habe so manches - such noch viel mehr! Also schreibt mir: Dirk Pecz
Fichtenweg 21, 5245 Mudersbach

TOP SOFT
Call: 052231/4610, * Starlight *

AstroVersand

COMPUTER-FRUSTSCHUTZ-PREISE

FREEZE-MACHINE (neuestes Freeze-Frame)	77,- DM
UTILITY-DISC für FREEZE-MACHINE für nachladende Programme	27,- DM
FINAL CARTRIDGE III (neueste Version)	87,- DM
POWER CARTRIDGE Superpreis, Supermodul	107,- DM
FINAL CARTRIDGE III & FREEZE-MACHINE zusammen nur	157,- DM
FINAL CARTRIDGE & MAUS Paketpreis	157,- DM
SUPERMODULPORT-ERWEITERUNG (mit Sicherung) speziell für Freezemodule	77,- DM
EXPERT-CARTRIDGE neueste Version & Utility-Disc	127,- DM
TURBO-SENSOR-LIGHTPEN & Programmdisc	57,- DM
VIDEO-DIGITIZER eintausend, 382 x 288 Punkte!	247,- DM
SUPER SOUND DIGITIZER NEU, viele Funktionen	117,- DM
DIGITAL-COPY-BOX für 2 Datasetten oder Disc auf Tape	54,- DM
ALLES-COPY-ADAPTER für 2 Datasetten, sehr zuverlässig	44,- DM

Alle Artikel für C64/128. Module mit deutscher Software u. Anleit. in garantiert neuester Version. Preise bei Vorkasse **ohne versteckte Zuschläge.** Nachnahme: + 4,50 DM. Liste und weitere Artikel auf Anfrage.

ASTRO-VERSAND * Postfach 1330 * 3502 Vellmar
24-Stunden-Bestelltelefon: (0561) 88 01 11

★ DELTA ★

Wir bieten Soft- u. Hardware für alle bekannten und unbekannten Computer an. Z. B.: ZX Spectrum 48/128/+2/+3, QL, MSX u. MSX2! Unsere Lieferzeit liegt zwischen 3 und 4 Tagen. Für folgende Computer haben wir immer die **neueste** Software am Lager:
Commodore 64/128 K, ZX Spectrum 48/128 K, MSX und Atari XL/XE!!

◆ NEU ◆ ◆ NEU ◆ ◆ NEU ◆ ◆ NEU ◆ ◆ NEU ◆ ◆ NEU ◆

Sinclair ZX-Spectrum 128 K + 3
Preis auf Anfrage! Bitte beachten Sie:
Geben Sie bei allen Anfragen Ihren Computertyp an!!!
Programmlisten versenden wir nur für die jeweiligen Systeme.

Hotline: 030-3362063
Hotline für Spectrum Hardware Probleme: 030-3617686
Wir sind Wochentags ab 17.00 Uhr zu erreichen. Am Wochenende ab 12.00 Uhr.

Preisliste auf Anfrage bei:
DELTA Soft- u. Hardware
Thomas Jaenicke
Schönwalder Straße 55
1000 Berlin 20
Bitte schreiben Sie Ihre Adresse in Druckbuchstaben!!!

T R C - Crew
We are searching for new contacts!
Call 09122/74432
Ask for Sigi! (C-64 + Amiga)

TAUSCHE

RCE Swaping New Stuff on the C64 . . .
Contact: Box 1168, 2357 Bramstedt

THE KC'88 is searching for new contacts on Amiga + C-64. We swap with everybody. Write to: K. Stürz Bahnhofsplatz 3, 7630 Lahr.
Hi to: TCP, 16-Bit, CIA/TNS, Pomes, ECS...100% Answer.
Stuff for all!!!

Tausche Software aller Art für
****** **A P P L E II** *******
Antwort garantiert!!!
Schreib an: FLASHMAN,
Ibbenbürener Str. 15
4532 Mettingen

Here is I C E M A N !!!
Suche Tauschpartner (C-64). Habe Top-Games wie Test Drive, ACE 2 usw. Schreibt an: Postfach 4, 2394 Satrup nur Disk
Greetings to T.S.P.

Tausche C-64 Disks ältere und neue Programme vorhanden. Tausche gern auch Strategie-Programme (suche Mittelamerikakrise). Schickt einfach mal Eure Listen an:
Rainer Frommknecht, Schönauweg 4, 7964 Kißlegg

*****Suche Tauschpartner (C-64)*****
Ruft an unter 07261/4813 und verlangt Swen. Probiert es mehrmals oder schreibt an: S. Schmidt,
Neulandstr. 38, 6920 Sinshe

C-64 * Austria *** C-64**
SLC sucht Tauschpartner! Haben immer die neueste Software! Write to:
Dieter Fasching, Jägerwirtweg 12, A-9170 Ferlach

Tausche neueste Software für den C-64 auf Diskette. Habe z.B. Test Drive, Int. Karate +, Apollo 18 usw.
Listen an:
G. Zehentbauer, Siedlungsstr. 17, 8311 Paxau 100% Antwort!!!

Atari ST * C-64 * Atari ST * C-64
Kaufe und tausche neueste Software für den Atari ST und C-64. Listen an:
Andreas Freund,
Siedlungsstr. 22, 8311 Paxau

Hallo C-64'er Freunde!!!
Tausche/verkaufe Top-Games. Für Tape und Diskette. Schickt Eure Listen an: Christian Vetter,
Eschenstr. 21, 4817 Leopoldshöhe
Tel.: 05202/82234

We're still searching for hot contacts and new members call the crew ninja-soft/CCP (Master lee)
07422/4195
Greetings to: MCP/MOF/Essi-Soft/Cobra-Soft!
Ab 14 - 16 Uhr please!

Suche Tauschpartner für C-64/128!
Jeder Eingang wird beantwortet! Sendet auch Anleitungen (höchstens 1 Jahr alt!) Kennwort SONY,
6842 Bürstadt, Tel.: 06206/6030

AMIGA: Wanna swap hot stuff? Write to: Chris Sturm, Am Weiher 14, A-8501 Lieboch, Austria. Or Phone: 03136/3101. Hi to: Amigavision, HCS, FLC, No-Name, Superherby, Ice, Gammelsoft, W.A.T.C.H.!

Stop Freaks! Searching for swap-partners! Always new stuff! No Luser! Write to: Tomcat-Int., Postfach 14 40, 5427 Bad Ems!!!
West-Germany!!! Hi to: WGHC & HTC!!!

Hey C-64 Freaks! Tausche und verkaufe neuesten und besten C-64 Stoff!!! (Disk) wie Outrun, Western Games, Mask II. Call us: 0271/88458 (Frank).
PS: Anruf lohnt immer!

!!! Hallo Commodore 64 Freaks!!!
Habe immer neueste Software!!! (only Disk). Suche Tauschpartner.
Call me: 09161/3357.
Hi to: Skyfox, *** Tigersoft ***! Mr. Coolmen, Triad

Tausche C-64-Games (nur Diskette). Habe z. B. viele Sportspiele, Werner, Defender of the C. Schickt mir Eure Liste. Ihr bekommt dafür meine.
Ralf Wachowiak,
Alte Eppelheimerstr. 30,
6900 Heidelberg

Hey CPC User!!!
Wer hat gute Spiele und will mit uns tauschen? Wir haben Top-Spiele. Robin Hood, Starglider. Schickt Eure Listen an Maik Harder, Westborstelstr. 36,
2245 Tellingstedt
(nur Disk)

T.N.L. and O.C. C-64 + Amiga
Call for new stuff
07732/6845 or 07732/10565
Hi: TAB AD WOD ECE
***-
***-
****

Tausche Games für CPC 464!!!
Listen, Anrufe nur Cassetten an
Tobias Wassermann, 7322 Donzdorf,
Heckenhofergasse 30,
Tel. 07162/23162.
Suche z. B. Ace2/Mercenary usw.

AMIGA*AMIGA***AMIGA***A-MIGA**
Tausche/kaufe/verkaufe neueste Software. Sendet Eure Listen an:
Pascal Mathieu,
rte. du Rawyl 9b,
CH-3960 Siders VS

Tausche brandneue Topgames!!!
Allerneueste Software vorhanden. Ich bin absolut zuverlässig. Schreibt mir:
Steffen Kruechten,
Miesenbacherstr. 58, 6792 Ramstein

»Hallo C-64 Freaks!!!«
Verkaufe + Tausche alte und neueste Top-Games für C-64/Disk. Antworte garantiert sofort. Liste von:
Uwe Blumberg, Aschen 153,
2840 Diepholz

VC-64 * Suche Tauschpartner *
"Zuverlässigen" auch Anfänger!
Write and send your list to:
Matthias Brugger, Dornierstr. 99,
7990 Friedrichshafen
(100% Rückantw.)

!!!The Exterminator is back on Amiga!!! I'm searching for new contacts! Write to: Sven Graap,
Potsdamer Str. 12,
3003 Ronnenberg/Germany.
Greetings to: The Vice (Miami, Doctor). Suche Superstar Icehockey!!!

Suche Tauschpartner (C-64/Disk) für *** Wirtschaftsspiele *** und *** Strategiespiele *** Listen an:
Pfister Alexander, Silvrettastr. 57,
A-6780 Schruns

------ COSOWI ------
I swap the newest stuff!
Phone: 07195/8217 ab 17 Uhr (Enno).
Greetings to: Garfield, EOC, HUG, TDDS, J.R., CBS, SCC, KGB, GAG / CCH fuck off

******* A M I G A *******
Suche Tauschpartner für neueste Software. Disks und Listen an:
Claus Lindner, Schulgartenstr. 1,
8596 Mitterteich
(Antwort 99%) auch Anfänger!

No C-64!- Spectrum only!!!
Spectrum-Freaks meldet Euch zwecks Erfahrungs- bzw. Softwaretausch bei:
Frank Robben, Suhle 9, 4595 Lastrup.
PS: Suche Discovery-Floppy + M1-7f

This is MAC from ECT!!!
if you want swap Software on C-64.
Then call 02195/4484 (Guido) ab 18 h.
Hi Josch please contact me again!!

Tausch + Verkauf neuester Software! (Auch Anfänger) only C-64 (Disk)!!! Listen an: Rüdiger Kessel,
Heidelberger Str. 32,
6832 Hockenheim oder
Tel. 06205/16239.
See you later!!!

***** Suche Tauschpartner mit CPC ***** Antworte 100%ig. Schreibt an:
Frank Bast,
Goethestr. 17,
7519 Kürnbach

C-64 Hey Freaks! C-64
Ich suche auf Disk Tauschpartner! Habe stets aktuelle Software! Schickt Listen oder Disks an
Marc Wagner, Laerstr. 41,
4804 Versmold, Tel. 05423/2939
nach 19 h!

Suche Tauschpartner für C-64/Disk! Habe neueste Top-Games. Schickt Disks oder Listen an
Wolfgang Hüber, Schillerstr. 46, 8070 Ingolstadt, Antwort 100%.

Tausche Software für C-64, Disk.
Habe Top-Games. Schreibt an:
W. Scheda, Zum Weiher 3,
4408 Duelmen. Oder ruft an!!!
Tel. 02594/80377 !!! ICCS!!!

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Super Spiele vorhanden. Listen an
Markus Wohlers, Fliegenmoor 28a,
2153 Neu Wulmstorf. 100% Antwort!

If you want to swap Top-Soft für C-64 then call us: *TAF* 07442/3711 (Austria) Ask for Christoph 4!!! Or write to:
PF. 79, A-3340 Waidhofen
*TAF**-AUT-**TAF**-AUT-**TAF**

C-64 - Tausche Top-Games auf Tape C-64. Schickt Liste an
Meckes Charles,
13 Route de Schirrhein,
F-67240 Oberhoffen-Frankreich.
Antwort garantiert.

C-64 - TVC - C-64
Make a phoneyourney to me:
» 05924/480 «
for swapping newest stuff!!!

We swap always the newest stuff on C-64 Disc & Amiga and Atari ST. Call to 0711/7655223 (ask for Andrea).

Suche zuverlässigen Tauschpartner für neueste Software (C-64, Disk & Tape). Habe Topgames! Schickt Eure Listen an: Karsten Jonzeck
Burkardstr. 12, 7210 Rottweil
100%ige Antwort!!!

Suche Tauschpartner für neue C-64 Games. Listen oder Disks an:
Stefan Kroeger
Melanchthonstr. 18
4972 Loehne 4
oder Tel.: 05732/71379
Special greetings to PCD, TE-EF, TAC.

Hallo Freaks!!!
Suche Tauschpartner (C-64) Disk! Topgames sind vorhanden! Listen an:
Timo Seidler, Kirchberg 37,
6920 Steinsfurt

******* Commodore 64 *******
Suche immer noch Tauschpartner! Tel.: 09921/3670 (Pierre). Greets to The Terminator, TDM, El Rossi.
Beeilt Euch !!!!!

Tausche oder verkaufe 'Die Urkunde' und 'Multivokabelprogramm'. Suche Little Computer People auf Disk sowie ASM 9/86 und 1/87!
Nadja Kunze, Erlenstegenstr. 23,
8500 Nürnberg, Tel.: 0911/591916

The Future Freaks in 8991
We are searching for contacts on Amiga, C-64, ZX-Spectrum, MS-DOS.
Contact: Future Freaks (with system)
Postbox 13, A-8144 Tobelbad

Suche Tauschpartner für C-64!
Schickt Listen oder Disks an:
TAN, Postfach 91, A-3340 Waidhofen

C 64-USER! Suche Tauschpartner. Habe Topgames wie Defender of the Crown, Pirates, Exploding Fist II u.v.a.
Schickt Eure Listen an:
Claus Prüßner, Postfach 710463
2820 Bremen

D.C.C. sucht neue Tauschpartner!
Call 04443/4884 (Thomas)
Hi to: MVC, UHG-Soft
Nur C-64 und Disk!!!

Suche Tauschpartner für Amiga! Auch Anfänger! Ich bin auch nicht kleinlich. Listen an:
Oliver Mader
Am Zehntstadel 16
8900 Augsburg 22
Bis bald!!! Bis bald!!!

Austria-Amiga! Only newest and good stuff! Wrtite to:
Sascha Ostermann
Hohe Wandstr. 27/4
A-2344 Maria Enzersdorf

Tausche Top-Games für C-64 nur Disk! Habe absolut die neuesten Sachen (Superstar Soccer, Outrun)!
Schreibt an:
Carsten Jähnigen, Graf-Recke-Str. 93
4000 Düsseldorf
Tel.: 0211/685766

Suche Tauschpartner für Atari XL/XE. Bitte meldet Euch bei:
Jens Jacobsson
Uhlandstr. 92
7314 Wernau, Tel.: 07153/31375

Zu verschenken haben wir nichts, aber wir suchen zuverlässige Tauschpartner. We have the newest stuff for you!
Call 08462/2483

Suchen zuverlässigen Tauschpartner
Wir haben allerneusten 64-Stoff. Ruft ab 19 Uhr an:
Tel.: 0751/58053 (Alex) oder
0751/21888 (Mark) an.
Auch Anfänger !!!!!

Suche Tauschpartner für den C-64. Habe neue Games. Only Disk. 100% Antwort. Schreibt an:
Heiko Ewert, Steinsfurterstr. 16a
6920 Steinsfurt
Tel.: 07261/4203

Suche Tauschpartner CPC 6128 (Disc). Suche u.a. California Games. Listen oder Disks an:
Oliver Steck, Emslanderstr. 39a
8130 Starnberg
100%-ige Antwort!

Wichtiger Hinweis!!!

Wir weisen alle Anzeigenkunden privater oder gewerblicher Anzeigen darauf hin, daß aus rechtlichen Gründen indizierte Programme aus sämtlichen Anzeigen ersatzlos gestrichen werden müssen.
Wir bitten um Ihr Verständnis.

Hätte PIRATE SOFTWARE, eine dänische Hersteller-Firma, nicht vielleicht eine Listingzeitschrift veröffentlichen sollen, statt „professionelle Software" erstellen? Diese Frage rotierte noch eine ganze Weile nach dem Test von KGB AGENT in meinem Kopf und kam und kam nicht zu Stillstand. Als Listing wär'das ganze ja nicht so schlimm, aber auch noch echtes Geld für den Schrott ausgeben, das ist doch etwas zu viel verlangt.

Zum Weglaufen!

Flop-Ten

FLOP DES MONATS:

Außerdem gibt's auch diesmal wieder unsere Flop-Ten:

1. KGB Agent
2. Helidrop
3. Outrun (C-64)
4. Galaxy Fight
5. Variety Pack
6. Flying Shark
7. Phalanx II
8. Skyrider
9. Hardcopy-Modul
10. Dr. Scrime's

Programm: KGB Agent, **System:** (Gott sei Dank nur;) C-64, **Preis:** (leider) ca. 20 Mark (Disc.), **Hersteller:** Pirate Software.

Nun, zumindest hatten wir diesmal in der Redaktion nicht lange zu überlegen, welches Programm das begehrte Prädikat erhalten solle. Otti wuselte gerade zwischen den Computern rum, als ich mich anschickte, mit **KGB AGENT** dem 64er Gewalt anzutun. „Ist das ein Flop?" fragte ich Otti, eine Bestätigung meiner Vermutung erwartend. „Mal sehn, wenn ich kotze isses einer", meinte er und machte sich am Joystick zu schaffen. „Aber kotz bitte in den Mülleimer", meinte Manfred, der bei dem Wort Flop immer hellhörig wird und außerdem gerade vor ihm saß.

Ich möchte Ihnen nicht raten, einen Blick auf den bewußten Mülleimer zu werfen. Ich kann Ihnen nur sagen, daß das Möchtegern-Agenten-Game gleich hinterherflog.

Ausnahmsweise geht es dabei nicht um die Weltrettung (einer der wenigen Pluspunkte des Programms) sondern darum, die Rolle eines sowjetischen Agenten zu übernehmen (wenn ich jetzt sage, daß diese Abwechslung vielleicht auch noch einen Pluspunkt wert sei, dann wird der ASM-Redaktion wieder der Antiamerikanismus vorgeworfen). Die Abwechslung wird aber gleich wieder relativiert, weil die Russen, bzw. der russische Agent gegen seine eigenen Leute, besser gesagt gegen ein schwarzes Schaf in den eigenen Reihen vorgehen soll. Der russische Bösewicht will nämlich Waffen billigst an Mad Martinov, einen westlichen Waffenhändler, verscherbeln, der diese dann billigst auf dem Weltmarkt plazieren will. Das macht selbst den Amis und den Engländern Angst, so daß letztere sich hilfesuchend an den KGB gewandt haben. Damit wäre Ihre Weste weiß, und die Ballerei kann losgehen. D.h. Einzelschüsse auf die „Feinde", die sich auf dem Dach eines Hauses befinden. Das i[...]

der erste Level, alle weiteren (insgesamt fünf) sind auch nicht besser (man muß z.B. innerhalb eines Zeitlimits einen bestimmten Zahlencode rauskriegen).

Man läuft also mit seinem Männchen von rechts nach links, weicht Schüssen aus, schießt ein paar von den Leuten ab, läuft in einen gegnerischen Schuß hinein und verschwindet (vor Scham?) in den Boden. Nanu?!?!! Zumindest die Feinde zerplatzen doch! Warum also versinkt die Spielerfigur bis zur Hutkrempe im Boden, wobei der Hut plötzlich beschleunigt und mit Schmackes nach links flutscht (Mann! Was hat der Hut für 'ne Animation!). Soll das 'n Gag sein, oder was? Die „Landschaft" (sagen wir mal, der Hintergund) scrollt dann noch ein wenig nach rechts, und schon leiert der Titelsound wieder vor sich hin.

Noch einer der wenigen Pluspunkte ist das Vorhandensein einer kaum leserlichen Highscoreliste, die man ohne größere Anstrengungen füllen kann. Man stelle dazu die Spielerfigur per Joystick hinter eine der Aufbauten und warte ab. Irgendwann kommt schon so ein Kerl auf unseren KGB-Männchen zu, man drücke den Feuerknopf, und weg ist er. Dem gegnerischen Schuß kann man hier ohne Probleme ausweichen. Dann wartet man noch ein bißchen, und bei jedem Toten füllt sich das Punktekonto. Wen wundert's, daß da von Motivation keine Rede sein kann. Von Spiel„ablauf" wohl auch kaum. Klar, rumlaufen und Bömbchen einsammeln kann man mit dem KGBler schon (wenn man lange genug über der Bombe gekreist hat, läßt sie sich sogar mitnehmen).

Aber mal ehrlich, Leute: Wer will schon für 'ne Disk zum Formatieren 20 Hühner ausgeben[...]

Da gibt's ja für 'n Paarmarkfuffzig schon 'ne ganze Menge Listings mehr, die ungefähr das KGB-AGENT-Niveau haben. Nee, nee, da haben die Piraten wohl das falsche Schiff gekapert.

Martina Strack

Grafik	3
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Anwender

Daten übersichtlich dargestellt!

Programm: Graph in the Box, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** ca. 398 DM, **Hersteller:** Micro Pro, **Muster von:** MLS, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel. 06421/23048

Im Zeitalter der Computertechnik gehört das Auswerten von Daten fast zum Alltag jedes Computerbesitzers. Fast alle Dateiprogramme sind in der Lage, selbst komplexe Datenzusammenhänge in Zahlen ausdrücken zu können. Probleme gibt es jedoch oft dann, wenn man verschiedene Daten über einen längeren Zeitraum auswerten soll oder muß.

Für diesen Zweck bieten viele Hersteller von Datenverarbeitungsprogrammen spezielle Grafikzusätze, die sich über eine Softwareschnittstelle mit dem Datenverwaltungsprogramm verbinden lassen, an. Das Problem besteht jedoch oft darin, daß man für fast jedes Programm eine spezielle Erweiterung benötigt, teilweise sogar überhaupt keine erhältlich ist. Ein anderer Nachteil besteht oft darin, daß die Bedienung solcher Systeme oft mehr auf den Programmierer zugeschnitten ist als auf einen Anwender.

Das Programm **GRAPH IN THE BOX,** welches von der Firma MICROPRO entwickelt wurde, geht da einen völlig neuen Weg. Dieses Programm wird auf einer einzigen Diskette zusammen mit einer ausführlichen deutschen Beschreibung ausgeliefert. Obwohl das Programm sehr flexibel arbeitet, ist die Installation und die Handhabung äußerst einfach zu verstehen. Bereits nachdem ich die ersten Seiten des Handbuches überflogen hatte, gelang es mir auch schon, die erste Grafik auf den Schirm zu zaubern.

Das Programm besteht aus einem residenten Programmteil, welcher nach dem Aufruf von GD automatisch in den Speicher gelegt wird. Danach kann fast jedes beliebige Textprogramm, Kalkulationsprogramm oder auch anderes Programm wie gewohnt geladen und gestartet werden. Die Vorraussetzung dafür, daß Daten graphisch dargestellt werden können, ist lediglich, daß die auszuwertenden Zahlen irgendwann tabellenartig auf dem Bildschirm erscheinen. Den meisten Programmen dürfte dies wohl keine Probleme bereiten, bei Textprogramme hat man hier wohl die meisten Freiheiten. Bei Datenbanken wie DBASE oder DATAEASE kann man dies sehr einfach über eine entsprechende LISTEN-Definition erreichen.

MicroPro
GRAPH IN THE BOX

Wie auch immer - sind die Zahlen nun mal auf dem Bildschirm, so läßt sich unser residentes Grafikprogramm über ALT G aktivieren. Danach wird man aufgefordert, mit den Cursortasten die linke obere und danach die rechte untere Ecke der Zahlentabelle zu markieren. Schon kurz nachdem man die Ecken markiert hat, erscheint das gewünschte Balkendiagramm. Unglaublich einfach, oder?

Natürlich fehlt immer noch die Beschriftung der einzelnen Darstellungen. Aber dies läßt sich natürlich noch nachholen. Durch die ESC-Taste gelangt man in ein Hauptmenü, von dem aus wiederum unterschiedliche Untermenüs aktiviert werden können. Die Bedienung erfolgt von hier aus völlig menügesteuert über Cursortasten oder den jeweiligen Anfangsbuchstaben eines Menüs. Auf diese Weise läßt sich nicht nur die Beschriftung der X-Achse, Y-Achse oder der Überschrift nachholen, sondern auch noch die Darstellungsweise verändern. Insgesammt 11 verschiedene Darstellungsarten, vom Balkendiagramm, Kurvendiagramm bis zum Kreisdiagramm, machen dem Programm keine Probleme. Leider ist das Kreisdiagramm in seiner Funktion etwas eingeschränkt, da jeweils nur eine Datenreihe dargestellt werden kann. Neben der Auswahl des Diagramms erlaubt das Programm auch die Wahl des Maßstabs, der Schrittweite sowie der Skala. Die entsprechenden Zahlenwerte können ebenfalls wahlweise eingeblendet aber auch weggelassen werden. Über weitere Untermenüs lassen sich die einzelnen Werte verändern, löschen oder in Ihrer Darstellungsfarbe beeinflussen.

Neben der Bildschirmdarstellung ist wohl die Druckerdarstellung das Wichtigste des Programms. Auch hier zeigt sich das Programm sehr flexibel, denn im Installationsprogramm lassen sich neben zahlreichen Bildschirmkarten (CGA,EGA u.v.m.) auch zahlreiche Druckertypen, selbst Laserdrucker anwählen. Die unterschiedlichen Farbabstufungen lassen sich sowohl am Bildschirm als auch bei der Druckerausgabe durch unterschiedliche Rasterungen ergänzen. Lediglich die Ausdruckgeschwindigkeit muß kritisiert werden, denn Pausen bis zu einer Minute sind keine Seltenheit.

Im Test verwendeten wir das Textprogramm VIZAWRITE im Zusammenhang mit CGA-Karte und dem Drucker vom Typ STAR-NL-10. Diese Konfiguration verursachte der Grafikbox nicht die geringsten Probleme, wie es aus den nebenstehenden Diagrammen zu entnehmen ist. Aber auch mit großen bekannten Programmen wie PARADOX, WORDSTAR, MULTIPLAN, LOTUS und vielen anderen Programmen soll das Programm „GRAPH IN THE BOX" schon erfolgreich getestet worden sein.

Trotz der langsamen Druckerroutine halte ich das Programm „GRAPH IN THE BOX" für ein wirklich gutes und empfehlenswertes Programm. Insbesondere die einfache Bedienung sowie die Zusammenarbeit mit fast allen Standard-Programmen ist als vorbildlich zu bezeichnen.

Frank Brall

Positiv:
Einfache Bedienung über Menüs
Viele Diagrammarten möglich
Arbeitet mit fast allen Programmen zusammen
Umfangreiche deutsche Dokumentation
Umfangreiche Drucker- und Bildschirmkartenunterstützung
Negativ:
Druckgeschwindigkeit etwas langsam

Der IFF-Schlächter

Programm: Butcher 2.0, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Eagle Tree Software, **Muster von:** 15.

Einige von Ihnen werden das Programm **BUTCHER** schon kennen. Nun gibt es die neue Version 2.0, welche auch mit deutscher Anleitung erhältlich ist. Gegenüber der alten Version ist BUTCHER 2.0 um einige Funktionen erweitert worden. Zum Betrieb ist ein Amiga mit mindestens 512 KRAM erforderlich. Besser sind die Besitzer einer Speichererweiterung dran, da nur sie wirklich alle Funktionen verwenden können. BUTCHER ist ein Programm, das in erster Linie zum Manipulieren von IFF-Bildern dient. Es sind zwar einige Zeichenfunktionen vorhanden, aber viel mehr, als einige Punkte zu setzen oder zu löschen, ist nicht möglich. Wer mit BUTCHER arbeiten will, der sollte ein leistungsfähiges Zeichenprogramm besitzen, denn BUTCHER bietet einige Möglichkeiten, über die kein Zeichenprogramm verfügt. So ist es ohne Probleme möglich, aus einem Farbbild ein Negativ zu erzeugen. Dieses wird so wie ein Foto-Negativ dargestellt. Natürlich kann aus einem Farb- auch ein Schwarz-Weiß-Bild erzeugt werden. Hierbei kann man das Bild sogar so aussehen lassen, als wäre es ein uraltes Foto. Besonders wirkungsvoll und beeindruckend sind die Funktionen dann, wenn man ein digitalisiertes Bild manipuliert. Sehr gut gelöst ist die UNDO-Funktion, denn sie versetzt den Anwender in die Lage, wirklich jede Veränderung auch wieder rückgängig zu machen. Die sich bietenden Möglichkeiten sind einfach unglaublich. Bilder können gerastert oder in Falschfarben auf dem Bildschirm angezeigt und auch ausgedruckt werden. Einzelne Farben können ausgeblendet, verändert oder hinzugefügt werden. Alle Darstellungsmodi des Amiga werden von BUTCHER unterstützt, so daß Bilder von allen Programmen, die den IFF-Standart verwenden, geladen werden können, also auch die Bilder von PRISM oder DIGI-PAINT. Man kann gar nicht alles aufzählen, was mit BUTCHER möglich ist. Wer also Bilder, die mit einem anderen Programm erstellt wurden, manipulieren möchte, der ist mit BUTCHER gut beraten und wird um dieses Programm auch nicht herumkommen. Zum Lieferumfang gehört ein 48seitiges Manual, das alle Funktionen ausführlich erklärt, sowie natürlich die Programm-Diskette. Das Programm selbst ist nicht kopiergeschützt, so daß man auch eigene Arbeitsversionen erstellen kann. Der Preis von ca. 140 DM ist für ein solch leistungsfähiges Programm angemessen. Also Grafik-Fans, nichts wie zugegriffen!

Ottfried Schmidt

Positiv: Zahlreiche, wirklich leistungsfähige Funktionen, deutsches Handbuch.
Negativ: Für manche Funktionen ist 1MB RAM erforderlich

Textchampion mit Konditionsschwächen

Programm: UBM-Text Version 2.2, **System:** Amiga (min.512 KB) **Preis:** ca. 250,-- DM, **Hersteller:** UBM Drecker GmbH, Hamdor.

Das langerwartete Update des Hits UBM-Text 2.1 ist da: Die neue Version 2.2. Was zeichnet dieses vollständig in Deutsch gehaltene Programm nun aus? Schon das nackte Programm frißt ungefähr 256 KB Speicherplatz, daher sind mindestens 512 KB sowie Kickstart 1.2 erforderlich.

Was beim Programmstart zunächst positiv ausfällt, ist der vom Vorgänger beibehaltene übersichtliche Bildschirmaufbau. Es wird die volle PAL-Auflösung von 256 Punkten ausgenutzt, so daß Platz für 24 Textzeilen und 3 zusätzliche Anzeigezeilen vorhanden ist. In den beiden Anzeigezeilen am oberen Bildschirmrand werden die Tabulatormarken sowie Zeilenanfang und -ende angezeigt. Der untere Rand gibt die Cursorposition, den momentanen Modus (Einfügen /Überschreiben) und die Einstellung des Zeilenumbruchs an. Die Einstellungen am unteren Rand können mit dem Mauszeiger beliebig geändert werden. Der rechte Rand wird normalerweise von einer Leiste eingenommen, in der einige Textfunktionen bequem per Mausklick angewählt werden können. Außerdem zeigt ein Balken den noch zur Verfügung stehenden Textspeicher an. Die rechte Leiste kann aber mit einem einfachen Mausklick zum Verschwinden gebracht werden, um echte 80-Zeichen-Darstellungen zu ermöglichen. Die komfortable Bedienung des Programms leidet dabei nicht, da die aus dem Bild verschwundenen Funktionen ebenfalls in der Menüleiste zur Verfügung stehen.

Alle über Menü erreichbaren Funktionen sind auch über die Tastatur abrufbar. Dazu dienen leicht zu merkende Tastenkombinationen, die zumeist an die deutsche Bedeutung des Kommandos angelehnt sind. Um das Erlernen bestimmter Kombinationen kommt kein Anwender herum, denn wichtige Cursorfunktionen sind nur über Tastenkommandos abrufbar. So kommt man beispielsweise mit Ctrl-A an den Textanfang, und an das Textende logischerweise womit? Richtig geraten, mit Ctrl-E. Es folgt aber gleich der erste Wermutstropfen: **UBM-TEXT** kann auch in der **VERSION 2.2** keine Grafiken in den Text einbinden. Das ist gerade bei einem Grafikgiganten wie dem AMIGA ein echtes Minus, zumal viele der (oft billigeren) Konkurrenzprogramme solche Features als Standard besitzen. Man kann nur hoffen, daß **UBM-DREKKER** diese Möglichkeit bei der nächsten Version berücksichtigen.

Vor dem Text können jetzt noch einige Einstellungen vorgenommen werden. Da wäre zunächst die Farbeinstellung. Das Programm arbeitet mit acht Farben, die einzeln per Schieberegler verändert werden können. Besitzer von Monochrom-Monitoren können mit einem Mausklick auch alle Farben als Graustufen darstellen lassen. Weitere Menüpunkte dienen zur Randeinstellung und zum Layout. Im Layout werden die Zeilenanzahl des Blattes sowie der Zeilenabstand beim Drucken (1-, 1 1/2-, 2-zeilig) eingestellt. Kurios am Rande: Um beim Ausdrucken mit 1 1/2-zeiligem Abstand die Papierperforation zu überspringen, muß als Blattlänge 87 Zeilen eingestellt werden. Die zu Farbe und Rändern getroffenen Einstellungen können auch als Voreinstellung abgespeichert werden, das Layout leider nicht. Die Ränder und Tabulatoren gelten auch nicht zeilen- oder seitenweise, sondern immer für das gesamte Dokument. Eine Stärke des Programms liegt darin, daß man per Menü zwischen sage und schreibe zehn Tastaturbelegungen wählen kann, darunter USA, Dänemerk, Italien, Spanien und auch zwei deutsche. Der Unterschied zwischen beiden deutschen Tastaturen besteht allerdings lediglich in der Druckausgabe. Während mein Epson-kompatibler STAR-Drucker mit dem zweiten deutschen Zeichensatz statt Umlauten nur merkwürdige Zeichen zu Papier brachte, konnte ich mit dem Deutschland 1-Zeichensatz perfekte Druckausgaben erzielen.

Nach den diversen Einstellarbeiten darf nun munter drauflos geschrieben werden. UBM-Text unterstützt folgende Schriftarten, die auch kombiniert werden können: Normal, Fett, Unterstrichen, Kursiv, Exponenten und Indizes. Es ist außerdem möglich, Blocksatz zu verwenden, Textteile zu zentrieren oder links- bezw. rechtsbündig zu schreiben. Das Programm stellt zur Eingabeerleichterung sechs Phrasenspeicher (F5 bis F10-Taste) zur Verfügung. Das klingt zwar nach viel, reduziert sich aber durch die Tatsache, daß die Phrasen nicht dokumentweise eingegeben werden, sondern auf der UBM-Diskette abgespeichert werden und somit für alle Dokumente dieselben Phrasen gelten. Das ist ärgerlich, wenn jemand verschiedene Sachgebiete regelmäßig bearbeitet und mehr als sechs Standardausdrücke verwendet. Eine weitere nützliche Funktion ist das Erstellen von Serienbriefen. Dazu werden im Text mittels F3 Einfügepunkte gesetzt, die beim Ausdruck durch Text aus einer Datei ersetzt werden. Da ich gerade vom Ausdruck spreche: hier hat das Programm meiner Ansicht nach eine echte Schwäche. Es kann nur angegeben werden, ob über den parallelen oder den seriellen Port gedruckt wird, und ob der ganze Text oder nur ein markierter Textteil ausgedruckt wird. Bei weitergehenden Druckeinstellungen verläßt sich das Programm aber fast völlig auf die Preferences-Einstellung. Es kann zwar für Exotendrucker auf einfache Art eine Druckeranpassung vorgenommen werden, aber auch hier werden nur die im Programm einstellbaren Schriftarten unterstützt. Möchte man einen Text z. B. in NLQ ausdrucken, müssen erst die Preferences geladen und neu eingestellt werden. Wünschenswert wäre hier eine Möglichkeit, wie man sie von VIZAWRITE auf dem im Vergleich zum AMIGA doch simplen C-64 her kennt: Dort kann man Druckersteuerzeichen im Dokument selbst definieren und an beliebigen Stellen des Dokumentes einfügen. Diese Möglichkeit wurde (bis jetzt noch?) dem konsequent durchgehaltenen WYSWYG-Prinzip (=What you see is what you get) geopfert und damit die Flexibilität der Druckausgabe stark eingeschränkt. Was mir beim Testen ebenfalls negativ auffiel, war die quälende Langsamkeit, mit der das Programm Textteile verschiebt. Beim normalen Schreiben fällt diese Langsamkeit zunächst nicht weiter auf. Doch wehe dem, der es wagt, am Anfang eines längeren Absatzes Text einzufügen! Während man den Text einfügt, formatiert UBM-Text den Rest des Absatzes munter um, und zwar bei jedem einzelnen Buchstaben. Da kommt Freude auf (aber nur bei Masochisten), wenn Wartezeiten bis zu mehreren Sekunden entstehen, bevor man sieht, was man eingetippt hat. Der Eingabepuffer scheint dabei astronomisch groß zu sein und nimmt auch Text an, wenn das Programm gerade fröhlich umformatiert. Das hat den Vorteil, daß kein Buchstabe verlorengeht. Manchmal möchte man jedoch auch den Eingabepuffer verfluchen, wenn man „so nach Gefühl" auf die DEL- oder BACKSPACE-Taste gedrückt hat und das Programm mit sadistischer Langsamkeit Buchstabe für Buchstabe eines Textteiles verschluckt, den man eigentlich gar nicht löschen wollte. Man selbst steht dann hilflos daneben und kann gar nichts tun, da das Programm in dieser Phase nur auf den RESET reagiert. Auch hier ein paar warme Worte an die Programmierer mit der Bitte um Abhilfe. Möglich wäre beispielsweise eine „Panik-Taste", die den Einga-

bepuffer auf einen Schlag löscht, sobald edlere Teile des Textes aus Versehen „verschönert" werden.
Eine Stärke des Programms sind hingegen die sogenannten Blockoperationen. Jedes beliebige Textstück kann mit Hilfe der Maus als Block markiert werden. Eine kleine Macke des Programms dabei: Ruft man die Funktion „Block markieren" mittels des Tastaturbefehls auf, kann nur innerhalb des sichtbaren Bildschirmbereichs markiert werden. Der gleiche Befehl aber mit der Maus aufgerufen, markiert auch Zeilen außerhalb des sichtbaren Bereichs, indem einfach der Text mit den Cursortasten gescrollt wird und der Cursor dabei automatisch alle vorbeiscrollenden Zeilen markiert. Nun können verschiedene Operationen mit dem markierten Block ausgeführt werden. Er kann kopiert, gelöscht und seine Schriftart kann geändert werden. Auch das separate Abspeichern einzelner Blöcke ist möglich. Diese Funktion ist sehr nützlich, um Dokumente zu mergen. Um Phrasen anzulegen, wird die Phrase zunächst als Block markiert und anschließend bei Anruf der Phrasen-Defination übernommen. Geradezu vorbildlich aufgebaut ist die Funktion „suchen + ersetzen". Man kann Buchstaben, Wörter oder auch ganze Textstücke durch andere Texte ersetzen lassen. Das Ganze funktioniert ab der momentanen Cursorposition in Aufwärts- und in Abwärtsrichtung. Das Ersetzen kann automatisch oder halbautomatisch durchgeführt werden. Halbautomatisch bedeutet, daß das Programm vor jedem Ersetzen höflich fragt, ob auch ersetzt werden soll. Es kann sogar angegeben werden, ob das Programm beim Auffinden der zu ersetzenden Textteile zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterscheiden soll.

> Alle über Menü erreichbaren Funktionen sind auch über die Tastatur abrufbar. Dazu dienen leicht zu merkende Tastenkombinationen, die zumeist an die deutsche Bedeutung des Kommandos angelehnt sind. Um das Erlernen bestimmter Kombinationen kommt kein Anwender herum, denn wichtige Cursorfunktionen sind nur über Tastaturkommandos abrufbar. So kommt man beispielsweise mit Ctrl-A an den Textanfang, und an das Textende logischerweise womit ? Richtig geraten, mit Ctrl-E.
> Es folgt aber gleich der erste Wermutstropfen: UBM-Text kann auch in der Version 2.2 keine Grafiken in den Text einbinden. Das ist gerade bei einem Grafikgiganten wie dem AMIGA ein echtes Minus, zumal viele der (oft billigeren) Konkurrenzprogramme solche Features als Standard besitzen. Man kann nur hoffen, daß UBM-Drecker diese Möglichkeit bei der nächsten Version berücksichtigt.
> Vor den Texten können jetzt noch einige Einstellungen vorgenommen werden. Da wäre zunächst die Farbeinstellung. Das Programm arbeitet mit acht Farben, die einzeln per Schieberegler verändert werden können. Besitzer von Monochrom-Monitoren können mit einem Mausklick auch alle Farben als Graustufen darstellen lassen. Weitere Menüpunkte dienen zur Randeinstellung und zum Layout. Im Layout werden die Zeilenanzahl des Blattes sowie der Zeilenabstand beim Drucken (1-, 1 1/2-, 2-zeilig) eingestellt. Kurios am Rande: Um beim

Hat man den gesamten Text glücklich eingetippt, kann man ihn abspeichern. Dies geht wahlweise im Format von UBM-TEXT oder im ASCII-Format. Auch beim Laden kann wahlweise ASCII- oder UBM-Format angegeben werden, was den Dokumentenaustausch mit anderen Textprogrammen oder auch mit dem Systemeditor ED garantiert. Möchte man ein Dokument laden, zeigt UBM-Text den Inhalt des gewünschten Verzeichnisses und bietet die Möglichkeit, bequem mit der Maus durch Aufwärts- oder Abwärtsscrollen des Verzeichnisses ein Dokument auszuwählen.
Fazit: Das Programm UBM-Text V2.2 kann nur bedingt empfohlen werden. Durch seine hohe Benutzungsfreundlichkeit und „narrensichere" Menütechnik ist es sicherlich eine Bereicherung für die Programmsammlung des Gelegenheitsschreibers, der ab und an mal eben einen Brief an Onkel Egon abschicken möchte. Dem Vielschreiber wird jedoch schon bald die Langsamkeit des Programmes den Nerv töten. Enttäuschend auch die fehlende Möglichkeit zur Grafikeinbindung und die relativ geringen Druckmöglichkeiten. Die Frage ist jedoch, ob es im Moment eine Alternative (= Konkurrenzprodukt) zu UBM-Text 2.2 auf dem deutschen Markt gibt. Ich fürchte: nein (solange der schweizer Konkurrent mit dem Anfangsbuchstaben V noch nicht fertig programmiert ist). Daher erwarte ich mit Spannung die sicher folgende Version 2.3.

Guido Coenen

Positiv: Vollständig in Deutsch, übersichtlicher Aufbau, einfache Handhabung, Farbeinstellung, Voreinstellung, Abspeicherbat, Serienbriefe, ASCII-Format, verschiedeneinternationale Zeichensätze, kein Kopierschutz.
Negativ: Langsamkeit der Eingabe, magere Druckfunktion, wenige Schriftarten, fehlende Grafikeinbindung, keine automatische Seitennummerierung beim Ausdruck, langsames Scrolling.

Schnelligkeit

Program: Dela-Nibbler, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Dela Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Edwin Moses dürfte wohl nicht nur jedem Leichtathletikfreund ein Begriff sein. Die 400m flach, seine Paradedisziplin, in der er schon mächtig abgesahnt hat, läuft er so um die 44 sec. Der **Dela-Nibbler** schafft die 40 Spuren flach in einer Zeit von guten 30 Sekunden. Davon kann nicht nur die Deutsche Leichtathletik ins Schwärmen geraten, sondern ich glaube, daß auch einige Computerfreaks bei solchen Zeiten aufhorchen werden. Wenn ich an die „Kinderjahre" des C-64 denke, wo man beim Kopieren einer Diskette (damals waren nur 35 Spuren bekannt) noch in Ruhe einen Kaffee aufbrühen konnte, bis man die Diskette wechseln mußte, kommt man jetzt kaum mit dem Diskettenwechsel nach. Die derzeit besten Kopierprogramme arbeiten fast alle nach dem Burstprinzip, d.h. ein Track wird in einer Umdrehung Byte für Byte eingelesen und nicht wie früher Sektorweise. Das Problem des Burstprinzips ist, daß auf Grund der 2K FloppyRAM eine Spur (eine Spur umfaßt knapp 8K) sofort zum Computer übertragen werden muß, da der Speicherplatz im FloppyRAM nicht ausreichend ist. Hier reicht die serielle Busübertragung (Bit für Bit) nicht mehr aus, da die Übertragungsrate viel zu langsam wäre. Abhilfe schafft hier die parallele Übertragung, die die Daten byteweise „hinüberdudelt". Dazu braucht man aber ein paralleles Kabel (wie bei Speeddos, Dolphin Dos etc.).

Bei meinem Test war ich natürlich gespannt, wie der DELA-NIBBLER im Vergleich mit seinem schon fast legendären und damals sicher bahnbrechenden Vorbild *Burst Nibbler*, den Eurosystems schon in der Version 1.8. anbietet, abschneiden würde.

Kurz: Ich muß mich schon „schämen", zu sagen, daß die Read Errors 20-29, Sync-Fallen, Spuren 1-41.5 inklusive Halftracks oder weitere kleinere „Bosheiten" für dieses Programm kein Problem sind. Hierzu ist keine besondere Einstellung notwendig. Anders verhält es sich bei Fattracks, Speedwechseln innerhalb einer Spur und der sogenannten Tracksynchronisation. Einerseits muß man ein korrekt justiertes Laufwerk besitzen, da diese neueren Schutzmethoden sehr exakt arbeiten, und andererseits ist die Voreinstellung zu ändern. Alle Kriterien wie Start-Endtrack, Identify-Byte, Speed etc. lassen sich einfach je nach Bedarf umändern. Im praktischen Test zeigte sich der Nibbler in bester Verfassung:

Er kopierte einfach alles, und das in einer weltrekordverdächtigen Zeit. Seinem „großen Bruder" *Burst Nibbler* steht er in nichts nach. Lediglich sich selbst kopiert er nicht (wäre auch verwunderlich). Auch *Burst Nibbler* zeigte hier seine Schwächen, was aber auf einen ähnlichen Kopierschutz (Absprache ?!?) zurückzuführen ist.

Fazit: Wer noch keinen Nibbler besitzt und sich einen zulegen möchte, ist eigentlich sehr gut mit DELA-NIBBLER beraten, da dieser sich auf Grund der Geschwindigkeit von seinem holländischen Vorgänger abhebt. Zum Kauf ist also auch wegen des günstigen Preises zu raten. Bleibt abzuwarten, ob Eurosystems vielleicht noch einen neuen „Cracker" auf den Markt bringt (zuzutrauen wäre es ihnen ja). Den Softwarehäusern müßten bei solch schwerem „Geschütz" auf jeden Fall die Haare zu Berge stehen, denn die Gefahr des „Mißbrauches" sprich Raubkopien ist natürlich gegeben (ist doch klar, daß dies strafbar ist, oder?).

tob

Positiv: Leistungsfähiges Kopierprogramm, das die meiste „Protective Software" kopiert, schnelle Kopierzeit.
Negativ: Kopiert sich nicht selbst.

Desk Top Publishing mit Tücken

Programm: Page Setter, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 350 DM, **Hersteller:** Gold Disk, Kanada, **Muster von:** 38

Desk Top Publishing ist derzeit ein Begriff, der zumindest allen 16-Bit-Freunden das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt. Aufgrund des Speicherplatzes und der grafischen Fähigkeiten bieten sich diese Computertypen ja gerade zu solchen „Arbeiten" an, obwohl man auch nicht alles von solchen „Zeitungsmachern" erwarten sollte, da an einen professionellen Einsatz fast garnicht zu denken ist. Andererseits reichen die Fähigkeiten eines jener Programme in den meisten Fällen zu einem semiprofessionellen Einsatz aus. So wären kleinere „Druckerzeugnisse" wie z.B. Schülerzeitungen, Briefköpfe usw. denkbar.

Mit **PAGE SETTER** bringt der kanadische Hersteller **GOLD DISK** einen neuen Publisher ins Feld. Doch gleich zu Anfang meines Testes war ich ein wenig „deprimiert", da der Lieferumfang von PAGE SETTER nur aus einer (!) Diskette und einer gut 100 Seiten starken Anleitung besteht. Dies ist natürlich für ein Programm dieses Genres gelinde gesagt eine „Frechheit". Aber dies soll keine Vorverurteilung sein, sondern in einem ausführlichen Test sollten sich die wirklichen Fähigkeiten des Publishers zeigen.

Nach dem erfolgreichen Einladen mußte das erste Hindernis überwunden werden. Denn will man sich frisch ins „Vergnügen" stürzen, nachdem man nach einem Studium der englischen Anleitung (kennen wir ja schon) diese zur Seite gelegt hat, erscheint die Frage: Kapitel 3.2, Zeile 6, drittes Wort. Nach emsigem Blättern fand ich die gewünschte Seite, leider verirrte ich mich aber in der Zeile, so daß sich der Amiga mit einem freunlichen „Auf Wiedersehen" von mir verabschiedete (er ward nicht mehr gesehen). Beim zweiten Mal war ich erfolgreich und gelangte dann in das eigentliche Programm. Glücklicherweise blieb dies die einzige jener lästigen Sicherheitsabfragen.

Nach dieser etwas lustig anmutenden Episode will ich zum eigentlichen Test zurückkehren. Alle Funktionen des Programmes können komfortabel über Pull-Down-Menüs und Gadgets, die sich am rechten Rand des Bildschirmes befinden, angesteuert werden. Um nun anzufangen, wählt man zuerst den Punkt „Create" im Page Menü an. Hierauf erscheint das Page-Window, in dem man alle notwendigen Vorgaben für die zu bearbeitende Seite machen kann. Die Größe einer Seite kann höchstens 8.5x14 Inches betragen.

Desweiteren ist es möglich, in diesem Window die Ränder, die Anzahl der Spalten und deren Breite festzulegen. Um das Problem der englischen Maße zu umgehen, besteht auch die Möglichkeit, sich die Maßangaben in Punkten (graf. Maßsystem) angeben zu lassen. Hat man erstmal das Format einer Seite festgelegt, will man diese natürlich „füllen". Zur leichteren Positionierung einzelner Texte oder Grafiken helfen verschiedene Features, z.B Seitenskalierungen (Ruler-Gadget), Gitterraster (Grid-Gadget) in verschiedenen Größen etc. Doch dazu später mehr.

Die Seite wird zuerst ganz auf dem Bildschirm dargestellt. Hier ist es natürlich für das menschliche Auge fast unmöglich, irgendetwas zu erkennen. Mit Hilfe des Magnify-Gadgets kann die Page vergrößert bzw. später wieder verkleinert werden. Anzufügen wäre noch, daß sich die Seite zweimal vergrößern läßt, wobei die größte Darstellungsart einem späteren Ausdruck entsprechen würde (What you get is what you see !). Beim Zoomen einer Seite paßt diese natürlich nicht mehr auf den Screen, so daß man durch Anklicken des Page Position-Gadget den jeweiligen Ausschnitt der Seite festlegen kann.

Um nun Text oder Grafik aufs Blatt zu bringen, muß man zuerst eine Box „kreieren". Sie dient dazu, den genauen Ort des Textes oder der Grafik festzulegen. PAGE SETTER bietet hier zwei Möglichkeiten, um eine solche Box zu entwerfen. Die erste Möglichkeit zur Erstellung einer Box läßt sich mittels des Box-Gadgets realisieren. Hat man dieses angeklickt, ist es nun möglich, irgendwo auf dem Bildschirm eine beliebig große Box in Form eines Rechteckes auf den Bildschirm zu bringen. Dadurch kann man sich auf einfache Weise sein eigenes Layout erstellen, da dem Benutzer ja beliebig viele Boxes zur Verfügung stehen. Nachträglich läßt sich eine Box

Hardcopies mit Tücken

Programm: Picture-Printer-Modul & Hardcopy-Modul, **System:** C-64, **Preis:** 99 & 39,95 Mark, **Hersteller:** Rex Datentechnik, Andreas König, Stresemannstr. 11, 5800 Hagen 1

Gleich zwei Hardcopymodule von **REX DATENTECHNIK** warteten darauf, getestet zu werden. Eines der beiden, das **PICTURE-PRINTER-MODUL**, würde ich jedoch fast als ein wenig „antiquiert" bezeichnen, was noch nichts über die Qualitäten des Modules aussagen soll, da es schon ein gutes Jahr „verweilen" mußte, bis es gleich mit seinem Nachfolger in der Redaktion „einflatterte". Entwikkelt wurde es von Elektro Schmitz.

Hingegen befindet sich das **HARDCOPY-MODUL**, welches von Rex Datentechnik entwikkelt und vertrieben wird, erst relativ kurze Zeit auf dem Markt. Die Aufgabe eines solchen Modules liegt darin, von Grafiken oder Textbildschirmen auf Knopfdruck eine möglichst originalgetreue Hardcopy zu erstellen und die Grafiken für eigene Zwecke zu benutzen. Ich war natürlich gespannt, was die beiden Module bieten würden, da man ja schon öfter von „schwarzen Schafen" bei solchen Hardwareangelegenheiten gehört hat (traf hier aber nicht zu).

Laut Beipackzettel werden die beiden Module einfach bei ausgeschaltetem Rechner (sollte man sehr ernst nehmen, da er sonst vielleicht für längere Zeit „beleidigt" ist und sich einfach nicht melden will) in den Expansionport gesteckt. Bei beiden Modulen erwies sich dies im Test als ein echter Kraftakt, da beide Module einfach nicht „rein wollten". Erst nach längerem Biegen, Drücken und Geruckel konnte ich sie hierzu bewegen. Dies ist natürlich der Lebensdauer des Expansionportes und der des Computers nicht gerade dienlich, so daß zu hoffen bleibt, daß dieses Manko abgestellt wird.

Sobald die Grafik, die ausgedruckt werden soll, auf dem Bildschirm erscheint, drückt man den am Modul befindlichen Resettaster und aktiviert es damit. Sollte es passieren, daß die Grafik beim Betätigen des Knopfes verschwindet, kann man mittels der Spacetaste die verschiedenen Grafikbereiche des Computers durchsuchen (spätestens nach dem 3 Tastendruck sollte sie wieder auftauchen). Zeigt sich die Grafik nun auf dem Bildschirm in alter Schönheit, gelangt man über die Returntaste in das eigentliche Arbeitsmenü. Bevor ich jedoch die einzelnen Funktionen beschreibe, möchte ich kurz auf die Fähigkeiten der beiden Module eingehen, die sich doch in einigen Punkten unterscheiden. Das PICTURE-PRINTER-MODUL kann nur Grafiken und Textbildschirme ausdrucken. Weder Sprites noch Rasterzeileninterrupt-Effekte, die in den meisten Spielen benutzt werden, können von dem Modul auf das Papier gebracht werden. Anders verhält es sich mit dem zweiten Modul, das zusätzlich zu den Möglichkeiten des PP-Moduls auch noch Sprites (jedoch nur höchstens 8) mit ausdrucken kann. Doch auch hier ist ist es nicht möglich, Rasterzeileninterrupts zu verarbeiten. So kommt es häufiger vor, daß bei manchen Grafiken einiger Spiele nach Druck des „Magic Button" z.B. plötzlich der untere Teil fehlt etc.

Im Menü, das sich in beiden Fällen fast gleicht, kann man nun die Grafik abspeichern, andere Grafiken wieder einladen, die Grafik ausdrucken oder diese betrachten. Zum Abspeichern der Grafik, was sowohl auf Datasette als auch auf Diskette erfolgen kann, benutzen beide Module entweder das Doodle oder das Koalaformat (die Wahl zwischen beiden Formaten läßt sich aber vom Benutzer nicht beinflussen). Damit kann man dann die Grafik mit einem der beiden Zeichenprogramme (Doodle, Koalapad) „weiterverarbeiten". Das HARDCOPY-MODUL ermöglicht es noch, die Sprites wahlweise mit abzuspeichern.

Zum Laden gibt es nicht viel zu sagen, außer, daß nur Grafiken in den beiden genannten Formaten eingeladen werden können. Mit dem HARDCOPY-MODUL lassen sich die Grafiken auch mit Sprites wieder einladen.

Im Druckmenü hat man die Wahl zwischen sieben verschiedenen Druckertypen (MPS 801 & Kompatible, Panasonic & Epson, Epson mit Görlitz-Interface, Star & Kom., Melchers CP 80-X Siemens und Okimate 20 in Farbe). Im Gegensatz zum PP-Modul unterscheidet das HARDCOPYMO-

auch noch vergrößern bzw. verkleinern, verschieben oder gar zerstören (dazu dient der garbage can). Man kann jedoch nur immer eine Box auf einmal bearbeiten. Diese zeichnet sich durch eine dickere Umrandung aus. Ein Wechsel zu einer anderen Box erfolgt durch ein Anklicken der gewünschten.
Desweiteren kann, wenn im Box Menü der Punkt „Current" angewählt wird, die gerade sich in „Arbeit" befindende Box nach den Ansprüchen des Anwenders modifiziert werden. Es erscheint nun das Box-Window auf dem Bildschirm (siehe Abbildung 3), in dem sich nun nach Belieben „rumpfuschen" läßt. So können die Box mit verschiedenen Rastern unterlegt oder Ränder erzeugt werden etc. Außerdem kann man noch Art der Schrift und Positionierung des späteren Textes festlegen. Leider stehen dem Anwender nur sehr wenig verschiedene Schriften, die dann nur in sehr wenigen Punktgrößen vorliegen, zur Verfügung. Zwar kann man jederzeit Schriften von anderen Programmen nachladen, dennoch sollte diese Tatsache nicht davon ablenken, daß der Umfang sehr mager ist (auf eine Diskette passen halt nicht so viele Schriftsätze drauf), was sich als ein echter negativer Punkt des Programmes darstellt.
Nach dem Anpassen an die Bedürfnisse kann die Box jetzt entweder mit Text oder mit Grafik gefüllt werden. Ein Mischen von beidem ist in einer Box nicht möglich. Um den Text einzugeben, gibt es entweder das Quicktext-Gadget, das es ermöglicht, den Text sofort und schnell einzugeben (bis zu 100 Zeichen), oder, wenn man mehr Text eingeben und diesen noch formatieren will, steht ein Texteditor zur Verfügung. Ich würde aber dazu raten, den Text mit einem professionellen Textprogramm (Text Craft, Scribble!) einzugeben und dann einzuladen (Page Setter hat eine Funktion zum Laden von fremden Texten), da sich das Arbeiten mit dem Texteditor als etwas umständlich erwies (besonders die Editorfunktionen erzeugten einige „kleinere" Problemchen). Allgemein: Die Schriften können (auch im Quicktextmodus) revers, kursiv, unterstrichen etc. ausgegeben werden, dennoch haben sie wirklich keine Lorbeeren verdient.
Besser schneidet meiner Meinung nach der Grafikeditor ab. Er enthält alle wichtigen Funktionen, die zu einem „richtigen" Publisher gehören. Desweiteren können Grafiken in alter Newsroommanier von Diskette nachgeladen werden. Entweder greift man hier auf die sich auf der Programmdiskette befindlichen Grafiken, deren Umfang allerdings begrenzt ist, zurück, oder man lädt Grafiken im IFF-Standard ein. Leider kann man Grafiken weder verkleinern noch vergrößern. Vom Artboard (so nennt sich die Arbeitsfläche des Editors) lassen sich dann die zum Ausdruck reifen Grafikauschnitte ähnlich wie bei Newsroom umrahmen. Danach geht man wieder in das eigentliche Hauptprogramm zurück, wählt das Paint-Gadget an und danach die Box, in der die Grafik positioniert werden soll. Mittels des Graphic Adjust-Gadget läßt sich nun die genaue Position festlegen.

Eine Box kann jedoch nur Grafik oder Text enthalten. Ein Mischen ist nur durch eine weitere Box möglich. Etwas negativ fiel auf, daß der Inhalt einer schon mit Grafik oder Text gefüllten Box nicht mehr modifiziert werden kann. Hier hilft nur noch das Mop-Gadget, welches den Inhalt einfach „eliminiert".

Kommen wir jedoch zu einer zweiten Möglichkeit, eine Box zu erstellen, der Autobox-Funktion. Diese Funktion ermöglicht, ganze Spalten als Box zu verwenden. Das Ganze wird im Handbuch näher dargelegt, so daß nur kurz zu sagen wäre, daß man mit dieser Funktion einfach „layouten" kann.

Einzelne Boxes lassen sich auch linken (verbinden). Dies ermöglicht eine einfache und formatierte Textausgabe, da, wenn der Textumfang einer Box überschritten werden sollte, automatisch in der nächsten „gelinkten" Box fortgefahren wird. So lassen sich auch Texte um Grafiken herum positionieren.
Ich hoffe, daß Sie einen kleinen Einblick in dieses Programm bekommen haben. Als Fazit bleibt mir nur zu sagen, daß Page Setter doch einige „Schönheitsfehler" enthält, die mich ein wenig traurig stimmten, da dieses Programm einiges zu leisten vermag. Negativ fielen mir der Lieferumfang (zu wenig Schriften und Grafiken), der Texteditor und die etwas knapp gehaltene Anleitung (nur ca. 100 Seiten) auf. Einige andere Kleinigkeiten sind sicher auch zu bemängeln, fallen jedoch nicht so ins Gewicht. Positiv waren der Grafikeditor, die ganzen Boxesfunktionen (bis auf Editieren) und im großen und ganzen die Benutzerfreundlichkeit des Programmes. Fazit: Trotzdem ganz ordentlich.

Torsten Blum

Positiv: Grafikeditor, Benutzerfreundlichkeit, Boxesfunktionen, Ganzseitenlayout, Grauraster in verschiedenen Abstufungen
Negativ: Lieferumfang, Texteditor, Schriftenumfang, knappe Anleitung

---

DUL zwischen Druckern, die über ein serielles Kabel oder über die Cetronicsschnittstelle angesteuert werden. Trotzdem gab es im Test bei beiden Modulen keine Probleme in puncto Anpassung an den Drucker. Nach der Wahl des Druckers erscheint dann die Grafik auf dem Bildschirm. Positiv ist beim PP-Modul eine Pfeilanzeige zu bewerten, die den momentanen Druckstand anzeigt. Leider gibt es diese Funktion bei dem anderen Modul nicht. Vor dem Ausdruck muß man bei diesem Modul auch erst eine knappe Minute warten, da noch einige Berechnungen durchgeführt werden müssen.
Das Ergebnis einer farbigen Hardcopy auf Okimate 20 war in beiden Fällen überzeugend. Beim Gebrauch eines normalen Matrixdruckers, der logischerweise nicht in Farbe drucken kann, werden die 16 möglichen Farben in verschiedene Grauraster umgesetzt. Die Hardcopy auf einem Epson-Drucker zeigte leichte Vorteile für das PP-Modul, da es hier etwas klarer herauskam. Zwar benutzt das H.-Modul ein feineres Raster, was aber dennoch nicht zu einer Verbesserung des Druckergebnisses führte. Ein Manko bei beiden Modulen ist, daß die Grafik nur im Din A5-Format ausgedruckt werden kann. Wünschenswert wären sicher auch noch andere Ausdruckgrößen gewesen. Der Druck kann jederzeit mittels der „↑"-Taste unterbrochen werden. Nach Beendigung des Druckvorganges kommt man mit der Spacetaste in das Hauptmenü zurück.
Der letzte Punkt (Grafik betrachten) gibt dem Anwender die Möglichkeit, einen „letzten Blick" auf die Grafik zu werfen. Mit dem **Hardcopy-Modul** kann man auch noch die einzelnen Sprites über die Tasten 1-8 aus- bzw. anschalten. Leider ist es bei beiden Modulen unmöglich, die Farben der Grafik zu modifizieren, um so einen besseren Ausdruck der Grauabstufungen zu ermöglichen.
Die Bedienung der Module wurde sehr komfortabel gestaltet und bietet auch einem Laien kaum Probleme.
Fazit: Das HARDCOPY-MODUL schneidet im Vergleich zum **PICTURE-PRINTER-MODUL** ein wenig besser ab. Trotzdem sind beide Module nicht gerade das Gelbe vom Ei, da z.B. nicht alle Grafiken ausgedruckt werden können. Kurios ist jedoch die Tatsache, daß das PICTURE-PRINTER-MODUL, welches ja weniger Optionen als das HARDCOPY-MODUL bietet, mehr als doppelt so viel kostet (liegt vielleicht daran, da es nicht von Rex Datentechnik entwickelt wurde). Auf Grund des Preises ist das HARDCOPY-MODUL, obwohl es nicht alles bietet, zum Kauf zu empfehlen. Vor dem Kauf würde ich jedoch das Angebot an solchen Modulen noch einmal genau durchforsten. *Torsten Blum*

Positiv: beide sehr komfortabel, viele Drucker können angesteuert werden, relativ klarer Druck, Grafiken können weiterverarbeitet werden.
Negativ: Schwierigkeiten beim Einstecken in den Userport, keine Sprites (nur PPM) und Rasterzeileninterrupts, nur DIN A5-Format, Farben können nicht modifiziert werden.

Nützliche Utilities für Ihre Harddisk

Programm: Flash-Cache & Flash-Bak, **System:** Atari ST, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Eidersoft Software LTD, England.

Zwei neue und sehr nützliche Utilities, die Ihnen im Umgang mit Ihrer Harddisk helfen sollen, kommen von dem englischen Hersteller **EIDERSOFT.** Viele, die sich erstmal einen 16-Bitter (sei es ein PC oder Atari ST) zugelegt haben, scheuen nach einiger Zeit auch nicht mehr den Kauf einer komfortablen Festplatte. Mit 20 oder sogar 30 MByte läßt sich natürlich umso effektiver und einfacher arbeiten, da die lästigen Wartezeiten entfallen. Doch sind solche Harddisks auch gewissen Risiken ausgesetzt (die Gefahr der Computerviren ist hier nicht zu verachten, weil sie auf einer Festplatte das totale „Chaos" anrichten können. Leider bemerkt man diese „Störenfriede" erst viel zu spät. Haben sie sich erst einmal eingenistet, kann der geplagte User eigentlich alles vergessen).

Gerade um solche bösen Überraschungen zu vermeiden, sollte man sich seinen Harddiskinhalt auf Disketten sichern. Dazu dient das Programm **FLASH-BAK.** Bemerkenswerterweise braucht FLASH-BAK, das mindestens 192 k freies RAM benötigt, nur ca. 2 Minuten zur Sicherstellung von 2 Megabytes, was doch eine sehr kurze Zeit ist. Bisher waren Zeiten um die 15 Minuten die Regel. Doch um diese Schnelligkeit zu erreichen, werden die Daten nicht als gewöhnliche TOS-Dateien, sondern in einem speziellen Format abgespeichert. Solch eine „Sicherheitskopie", die schon einige Disketten umfaßt, enthält auf der ersten Diskette eine sogenannte Indexdatei (sie endet mit .FBK), die im TOS-Format abgespeichert wurde, und in der sich die einzige Liste aller Dateien befindet. Es ist deshalb ratsam, von dieser gleich noch eine Sicherheitskopie anzulegen.

Mittels verschiedener Auswahlkriterien (z.B. Datum, Anhang oder nach einzelnen Pfaden) kann man sich leicht die zu sichernden Dateien heraussuchen und dann kopieren. Hier hat man die Möglichkeit, die Dateien sowohl zu komprimieren (laut Handbuch um bis zu 80%) als auch sie zu chiffrieren, um sie vor fremdem Zugriff zu schützen. Später ist es dann natürlich möglich, die Daten wieder von Disketten auf Harddisk zurückzuholen. Nützlich ist auch eine Option, mit der die voraussichtliche Dauer des Sicherungsvorganges und die Zahl der Disketten abgeschätzt werden kann. Alle diese Funktionen lassen sich via Maus durch Pull-Down-Menüs, Down-Menüs oder durch Icons ansteuern. Doch dies wird alles im Handbuch erklärt, wo wir auch gleich schon beim Schwachpunkt des Programmes wären.

Zwar wurde die Anleitung in Deutsch gehalten, jedoch enthält sie sehr viele grammatikalische Fehler. So wird das Wort Änderung statt mit Ä mit e accent aigu (') geschrieben. Neben diesen „verzeihlichen" Fehlern enthält die Anleitung leider auch viele Ausdrucksfehler, die dem Laien das Einarbeiten nicht gerade vereinfachen. Beispiel hierfür: „In diesem Menü hat es fünf Eintragungen". Diese Mängel an der Dokumentation gelten leider auch für das zweite Programm **FLASH-CACHE.** FLASH-CACHE (ein Cache funktioniert so ähnlich wie eine Ramdisk) beschleunigt die Operationen einer Festplatte um ein Vielfaches. Das Programm ermöglicht eine Cachegröße von bis zu einem Megabyte, was sich jedoch in der Praxis als nicht effizient erweist (eine Größe bis zu 128 k erscheint eher angebracht). Weiterhin schafft FLASH-CACHE eine Abhilfe für das sogenannte „40-Ordner-syndrom". Die gängigen TOS-Versionen können nur 40 Ordner pro Laufwerk verfolgen. Bei Disklaufwerken reichen diese völlig aus. Hingegen gibt es bei Harddisks dann doch einige Probleme, wo dann nur noch der Resetknopf hilft. Doch mit Hilfe von FLASH-CACHE kann man den Ordnerstoß um bis zu 64k vergrößern, d.h. ca. 800 Ordner (!) sind möglich.

Fazit: Beide Utilities sind sehr empfehlenswert, da sie sich nicht nur durch Benutzerfreundlichkeit auszeichnen. Bei FLASH-BAK ist die Geschwindigkeit Trumpf, während FLASH-CACHE eine echte Lösung für ein leidiges Problem der ST-Festplatten bietet. Negativ ist in beiden FÄllen lediglich die Anleitung, die zwar alle wichtigen Informationen für den Gebrauch der PRGs enthält, jedoch durch eklatante Mängel, die sich nicht nur im Ausdruck zeigen, auf das positive Bild einen negativen Schatten wirft. Denoch würde ich allen „Festplattlern" zum Kauf des Paketes raten. *tob*

Positiv: Flash-Bak: außergewöhnlich schnelle Sicherungszeiten durch den Gebrauch * eines anderen Aufzeichnungsstandards, Komprimieren einzelner Dateien um bis zu 80%, Chiffrieren von Dateien, komfortable Steuerung 2)Flash-Cache: Lösung des „40-Ordnersyndromes", Beschleunigung von Harddisk-Operationen.
Negativ: die stellenweise schlecht vom Englischen ins Deutsche übersetzte Anleitung.

Menüs für die Festplatte!

Programm: SIDEVIEW, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** ca. 79 DM, **Hersteller:** Ing. W. Hofacker GmbH, Tegernseer Str. 18, 8150 Holzkirchen, **Muster von:** siehe oben.

Da mittlerweile auch die Festplatten für den PC kaum teurer sind als Diskettenlaufwerke, hat nun endlich auch der private PC-Freak Zugang zu diesem schnellen und komfortablen Massenspeicher. Probleme entstehen jedoch meist durch die Vielzahl der Dateien, die sich auf solch einer Platte anlegen lassen. Um die Datenmenge einer Festplatte überhaupt überschauen zu können, bleibt dem Anwender also nichts anderes übrig, als die einzelnen Programme oder Programmarten in unterschiedliche Directorys zu legen. Das Problem besteht dann allerdings oft darin, daß erst unzählige Directories aufgerufen werden müssen bevor man das eigentliche Programm starten kann.

SIDEVIEW, ein Programm der Firma **HOFACKER,** soll nun genau diesem Problem endlich ein Ende machen. Obwohl dieses Programm mit dem Untertitel FESTPLATTENMANAGEMENT bezeichnet wird, kann das Programm auch ohne Probleme nutzbringend für Diskettenlaufwerke eingesetzt werden. Die Handhabung des Programmes ist relativ einfach und wird in der 42 Seiten starken Dokumentation mehr als ausführlich beschrieben. Über ein Installationsprogramm wird SIDEVIEW wahlweise auf Festplatte oder Diskette überspielt. Danach kann das Programm sofort über die Batch-Datei SV aktiviert werden. Das Programm meldet sich nun mit einem Demomenü, was über entsprechende Tasten den eigenen Wünschen angepasst werden kann. Bevor man allerdings die einzelnen Menüpunkte gestaltet, sollte man zuvor über den eingebauten Editor die AUTOEXEC-Datei verändern. Ziel dieser Änderung ist es, daß SIDEVIEW direkt nach dem Einschalten des Computers gebootet wird. Über das danach erscheindende Menü ist man dann in der Lage verschiedene Befehle oder Programme per Tastendruck aufzurufen.

Auch die Funktion jedes Menüpunktes wird über den eingebauten Editor festgelegt. Das Festlegen der Funktion geschieht über eine Art Batch-Datei, welche allerdings von SIDEVIEW verwaltet wird. Die Befehle sind hier völlig identisch mit dem Standard-Befehlssatz für Stapeldateien. Diese Art der Festlegung ist auf den ersten Blick vielleicht etwas umständlich, hat jedoch den Vorteil das man äußerst flexibel arbeiten kann. So ist es beispielsweise auch möglich, daß man Directories wechselt oder anzeigen läßt. Durch den DOS-Befehl RETURN hat man so die Möglichkeit, jederzeit nach SIDEVIEW zurückzukehren. Natürlich lassen sich auch Unterdirectories anwählen und Programme starten, eben alles, was auch mit einer Batch-Datei

möglich ist. Nun wird vielleicht der eine oder andere fragen, was man mit SIDEVIEW soll, wenn doch alles auch per Batch-Datei möglich ist? Der Vorteil besteht einfach in der Bedienerfreundlichkeit. Gerade für den Einsteiger ist es von Vorteil, wenn er Programme oder wichtige DOS-Funktionen per Tastendruck aufrufen kann, für den erfahrenen DOS-Anwender dürfte SIDEVIEW allerdings weniger interessant sein.

Erwähnen möchte ich noch, daß SIDEVIEW über eine Reihe ganz nützlicher Effekte verfügt. So kann zum Beispiel nach jeder vollen Stunde ein Signalton erzeugt oder der Bildschirm nach 8 Minuten Wartezeit ausgeblendet werden. Nützlich erscheint mir auch noch die Möglichkeit, bis zu 50 verschiedene Passwörter anlegen zu können, allerdings dürfte dieser Schutz nur dem absoluten Einsteiger imponieren.

Frank Brall

Positiv:
Erleichterung der Festplattenverwaltung
Einfache Bedienung
Passwortschutz denkbar
Negativ:
Für erfahrenere DOS-Freak weniger interessant

Starpainter auf Atari ST

Programm: StarPainter ST, **System:** Atari St, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sybex-Verlag Gmbh, Düsseldorf.

Die Besitzer eines C-64, C-128 oder Schneider CPC werden sich sicherlich noch an den nun fast schon legendären **STARPAINTER** vom **SYBEX-VERLAG** erinnern, der in die „Softwaregeschichte" einging. Nun gibt es diese hervorragende und funktionsreiche Grafikprogramm auch für den „großen" Atari St. Wäre es jedoch nur eine simple Konvertierung, würden wir dieses bekannte Programm sicherlich nicht noch einmal vorstellen. Aber STARPAINTER ST hat im Gegensatz zu den 8-Bit-Versionen einiges mehr auf dem „Kasten", so daß ein Test wirklich keine verlorene Zeit war. Ich möchte mich dennoch kurz fassen und nur das Wesentliche, das ihn von den 8-Bit-Versionen unterscheidet, herausstellen.

STARPAINTER ST läuft nur mit dem Schwarzweiß-Monitor SM 124/125 zusammen, da mit der höchsten Auflösung gearbeitet wird. Es können bis zu acht Grafikseiten in der Größe eines DIN-A4-Blatts gleichzeitig bearbeitet werden, wobei die Anzahl vom verfügbaren Speicherplatz abhängt. Die Auflösung einer DIN-A4-Seite beträgt 640x800 Punkte. Da aber die maximale Auflösung des Atari ST nur 640x400 Punkte beträgt, kann immer nur ein Teil der Seite dargestellt werden. Der jeweilige Bildschirmausschnitt läßt sich aber leicht verschieben.

STARPAINTER ST arbeitet wie die meisten Atari-Programme auch mit GEM-Unterstützung, d.h. alle Funktionen erreicht man komfortabel via Maus über Windows und die Menüleiste. Auf Druck der rechten Maustaste erscheint auf dem Bildschirm das Hauptmenü, mit dessen Hilfe sich alle zum Zeichnen notwendigen Funktionen über Icons ansteuern lassen. Betrachtet man die einzelnen Icons, so kann man sagen, daß zu den von den 8-Bit-Versionen bekannten Möglichkeiten (Linien, Kreise, Rechtekke, Gesamtbetrachtung einer Seite, Spraydose etc.) zahlreiche neue Funktionen hinzugekommen sind. So ist es nun möglich, Ellipsen und Ellipsenbögen, Parallelogramme, beliebige Kurven usw. zu erstellen. Das „Angebot" wurde erfreulicherweise sehr stark erweitert, so daß es sicher den Rahmen dieses Berichtes sprengen würde, alle diese Funktionen aufzuzählen und genaustens zu erläutern.

Zusätzlich ist ein 3D-Modus hinzugekommen, mit dem sich auf einfache Weise Würfel, Pyramiden, Quader etc. erstellen lassen. Eine der besten Neuerungen sind die verschiedenen Editoren (Schrift, Pinsel, Linie und Füllmuster). Mit dem Linieneditor läßt sich zum Beispiel ganz einfach die Linienausgabe verändern (z.B. unterbrochen, fetter etc.). Dies ist aber nur ein Beispiel für die vielfältigen Editiermöglichkeiten, die dieses Programm bietet. Nennenswert sind sicher auch die Optionen, die sich durch die Möglichkeit, einzelne Grafikausschnitten zu fixieren, ergeben. Hat man erst einmal einen Grafikausschnitt mittels Markierungsrahmen fixiert, kann man diesen Ausschnitt, der in einem Puffer abgelegt wird und später beliebig oft kopiert werden kann, ganz nach den eigenen Wünschen verändern und mit ihm „herumspielen". Der Ausschnitt läßt sich drehen, spiegeln, invertieren, verzerren, biegen, in Größe und Kontrast beliebig verändern etc. Sie sehen, wie vielfältig und leistungsfähig die Möglichkeiten dieser Option sind. Will man den Ausschnitt wieder einsetzen, so kann man ihn mit dem Hintergrund verknüpfen und weitere Spielereien betreiben. Daneben existiert noch die Möglichkeit, beliebig geformte Ausschnitte zu kopieren. Dazu dient die Lassofunktion.

Die Vergrößerungsfunktion, die eher einem Mikroskop gleicht, bietet gleich drei verschiedene Vergrößerungsmodi, in denen man natürlich wieder nach Belieben „herumpfuschen" kann. Das Lade- und Speichermenü wurde brillant gestaltet. STARPAINTER erwies sich im Test sehr kompatibel zu anderen Grafikprogrammen (nahezu alle Grafikformate wurden geladen). Selbst Farbgrafiken werden ohne Probleme geladen und in verschiedene Graustufen umgerechnet. Vorbildlich wurde auch das Druckermenü entworfen. Die Druckerinstallation stellt den Anwender wirklich nicht vor Probleme, sondern geht ganz einfach vonstatten. Sogar 24-Nadel-Drucker können angesprochen werden.

Fazit: Obwohl noch nicht einmal die Hälfte aller Funktionen und Möglichkeiten genannt wurde, müßten Sie die Fähigkeiten, die das Programm bietet, erkannt haben. Auch an der Anleitung gibt es nichts zu kritisieren. Sie wurde sehr vorbildlich und benutzerfreundlich gestaltet. Das ist schon echte Spitzenklasse! Meiner Meinung nach zählt dieser „Hammer" vom SYBEX-VERLAG sicherlich mit zu den besten derzeitigen Grafikprogrammen für den Atari ST. Es wird kaum von einem Programm dieses Genres an Komfortabilität und Vielfalt übertroffen, so daß man folgende Grafikprogramme daran messen sollte, will man etwas über deren Qualität aussagen. Für den Preis von 99 Mark werden Sie wohl kaum etwas Vergleichbares auf dem Markt finden. Spitzensoftware made in Germany. Greifen sie zu, denn es lohnt wirklich!

Torsten Blum

Positiv: Zahlreiche neue Funktionen; sehr komfortabel; brillante Editiermöglichkeiten; lädt nahezu alle Grafikformate; hilfreiche Anleitung.
Negativ: ---

Floppyspeed hoch 65

Programm: Prologic-Dos-Classic, **System:** C64, PC 128, SX 64 mit VC 1541, OC 118, **Preis:** 286 DM, Low-cost-Version 186 DM, **Hersteller:** Jann Datentechnik, Kaiserin-Augusta-Straße 13, 1000 Berlin 1, Tel. 0 30/7 52 50 78 o. 7 52 50 11.

Endlich komme ich in den Genuß, Euch **PROLOGIC-DOS-CLASSIC**, einen der schnellsten Speeder der Welt, vorzustellen. Nach endlosen, hier lieber ungenannten Problemen mit der Lieferung (Ich mußte 1000 Kannen Tee trinken und abwarten), bekam ich von der Post nicht nur Pr.Dos, sondern auch eine gesalzene Telefonrechnung, nun war der Geldbeutel hohler als je zuvor. Kannen und Ärger beseitigt, und nun zum Test:

Man unterscheidet zwischen der Normal- und der Low-cost-Version. Die Normalversion besteht aus zwei Platinen. Die erste wird in den Memory-Expansionsport am C-64 gesteckt, von da aus führt ein Parallelkabel in die zweite Platine, die auf den Sockel des in der Floppy entfernten 6502 gesteckt wird, der wiederum auf die Platine zugesteckt wird.
Bei der Low-cost-Version wird das Ganze statt in den Expansionsport in den Userport gesteckt. Das Kernal-ROM muß deshalb gewechselt werden, so müßte z.B. auf Exos verzichtet werden. Bei beiden Versionen wird zusätzlich ein alter Chip in der Floppy gegen einen neuen, schnelleren ausgetauscht. Der alte würde sicher bei der Geschwindigkeit verdampfen.
Außerdem sieht man an der grünen Leuchtdiode der Floppy, ob Pr.Dos noch aktiv ist, sie blinkt beim Laden mit.
Zu den Daten: Nach Herstellerangaben lädt Pr.Dos 65mal schneller (ein von mir ausgeführter Test unten). Save und Verify sind 30mal schneller. Pr.Dos ist 100% abschaltbar durch DIPschalter und formatiert in 12 sec.

Das System ist softwaremäßig umschaltbar zwischen 664 und 749 Blocks. Auf die 749 Blocks kann nur unter Pr.Dos zugegriffen werden. Die Floppy rattert nicht (Bei meinem Test war anstelle des Ratterns ein kleiner Knack zu hören, wie es eigentlich sein müßte).

In der Anleitung steht, es sei ein Einplatinensystem, es sind aber zwei. In der Anleitung steht lötfrei, es muß aber doch kurz ein kleines blaues Kabel am 6510 (Pin 28) im Computer angelötet werden und mit der Platine im Expansionsport verbunden werden. Der Einbau ist mittelschwer, ohne jegliche Erfahrung sollte man es lieber von einem Fachmann machen lassen. Die Anleitung ist etwas undurchsichtig, sie muß sehr genau gelesen werden. Glaubt nicht, bei der Normalversion den Computer nicht aufschrauben zu müssen. Ihr müßt auch unter dem Thema: 'Einbau in den Computer' aufmerksam nachlesen. Ein zweiter Punkt

Freundliche Dateien!

Programm: Datamat, **System:** Amiga (C64/Schneider/ST), **Preis:** Auf Anfrage, **Hersteller:** Data Becker, Merowingerstr. 32, 4000 Düsseldorf

DATAMAT, die anwenderfreundliche Dateiverwaltung! Mit diesem Slogan wirbt die Firma **DATA BECKER** für ihr neuestes Produkt auf dem Amiga. Nach den C-64 Computern und dem Atari ST kommen jetzt auch die Amiga-User in den Genuß der xxx-mat Reihe von Data Becker, die es sich zum Ziel gesetzt haben, ihre Produkte so anwenderfreundlich wie möglich zu gestalten.
Die Funktionen von Datamat Amiga erscheinen erstmal so vielseitig und komplex, daß man gar nicht so recht weiß, wo man denn anfangen soll. Datamt läßt jedoch beim ersten Programmstart nur eine Möglichkeit:
- Datei erstellen
In der Funktion Datei erstellen werden Feldname und -Art definiert, als da wären: Text / Datum / Zeit / Zahl / IFF Grafik und ein Auswahlfeld.
Die Einstellungen lassen sich jederzeit editieren, so daß praktisch keine Einstellung endgültig ist. Sind alle Felder definiert, besteht die Möglichkeit, die neue Datei durch Passwörter zu schützen, um so evtl. wichtige Daten dem Zugriff eines Unbefugten zu entziehen. Nichts für vergeßliche Naturen, da ohne das Passwort die Datei nicht mehr zu öffnen ist. Die maximale Dateigröße beträgt Milliarden Zeichen, wobei ein Datensatz „nur“ 64 000 Zeichen enthalten darf und ein einzelnes Datenfeld immerhin noch 32 000 Zeichen. 2 Milliarden Datensätze sind möglich, und die wollen erst einmal erstellt sein. Fenstertechnik, Maussteuerung und Pull-Down Menüs erleichtern die Arbeit zusätzlich.
Ist einmal eine Datei erstellt, erscheint die Dateimaske in einem Ausgabefenster mit besonderen Features: Satz vor Satz blättern, zurück, löschen, editieren, Satz eingeben bzw. suchen.

Zur Dateneingabe stellt DATAMAT einen der Textverarbeitung ähnlichen Bildschirmeditor zur Verfügung, mit dem das Kopieren, Ausschneiden und Einfügen von Blöcken kein Problem mehr ist. Die Suchfunktionen des Programms sind umfangreich und genügen jeder Anforderung. Besonders schnell geht die Suche nach einem Indexfeld. Ist ein Feld als Index markiert (man kann bis zu 80 Felder in einer Datei markieren), wird es nach Wunsch fallend oder steigend sortiert, wobei die Indexgenauigkeit bis zu 999 Zeichen betragen kann. Eine Aufgabe, die Datamat in annehmbarer Zeit erledigt. Die wohl mächtigste und imponierendste Funktion Datamats ist der komfortable Maskeneditor. Mit ihm ist es möglich, die Bildschirm-, Drucker- und Listenmaske zu editieren, auf letztgenannte komme ich an anderer Stelle noch zu sprechen. Editieren heißt hier:
- sämtliche Fonts aktivierbar
- alle Texteffekte werden unterstützt
- Bildschirmmaske bis max. 5000*5000 Pixel Größe
- Kreise, Rechtecke, Linien usw. können gezeichnet werden
- alle Farben möglich
und vieles mehr.

Jede Datei kommt so zu ihrer individuellen Maske, ohne daß sie an eine Maske gebunden wäre. Eine Datei kann jede vorhandene Maske benutzen, ob für sie vorgesehen oder nicht. Hier sind die Besitzer von 512 K Amigas aber schon in Speicherplatznöten. Eine große Maske muß in mehreren Schritten erstellt werden, sonst verabschiedet sich das Programm vor dem Abspeichern, und das System bootet neu. Beim Testen ist es mir mehrere Male passiert, daß so eine Maske verlorenging, was doch sehr ärgerlich ist! Der Druckermaskeneditor ist ähnlich komfortabel und ermöglicht auch das Ausfüllen von Vordrucken, sämtliche Texteffekte werden auch hier unterstützt, nur fallen hier die grafischen Gestaltungsmöglichkeiten und die Amiga-Fonts weg.

Zum Listenmaskeneditor ist nur zu sagen, daß seine Handhabung und Möglichkeiten

c16chris

wäre, daß die Expansionsport-Platine kein Gehäuse hat, seit dem Einbau von Pr.Dos hängt sich der Computer beim Einschalten der Zimmerbeleuchtung (Leuchtstofflampe), so komisch es auch immer klingen mag, auf. Für Abschirmung bin ich kein Fachmann, ich glaube aber, daß ein Gehäuse angebracht wäre. Ein weiterer Ärger ist, daß kein Modul, trotz durchgeschleiftem Expansionsport einzusetzen ist, er ist falsch angebracht. Nur 'rohe' Modulplatinen hätten Platz (siehe Foto) Nun der Hauptteil meines Testes: Welches Spiel läuft, welches nicht?

(Stern (*) bedeutet: Spiel schaltet Pr.Dos ab und lädt mit eigener Laderoutine).

Programm	Ladezeit
Supermann	11 sec.
The Newsroom	17 sec.
Winter Games	9 sec.
Goonies	Geht nicht
Fist II	Geht nicht
International Karate	19 sec.
Space Invasion	7 sec.
Uridium	*22 sec.
Mission Elevator	13 sec.
Paperboy	13 sec.
Antiriad	*32 sec.
Super Cycle	*46 sec.
Back to the Future	10 sec.
Little Computer People	23 sec.
Ghost and Goblins	12 sec.
Yie-Ar-Kung-Fu	Geht nicht
Nemesis	18 sec.
Operation Honkong	7 sec.
Pastfinder	15 sec.
Ghostbusters	*44 sec.
Koronis Rift	*47 sec.
Karateka	24 sec.
Mutants	*24 sec.
Spindizzy	*51 sec.
Time Tunnel	Geht nicht
Endlos	14 sec.
Mission X-14	14 sec.
Textomat +	12 sec.
Fairlight	Geht nicht
Elite	14 sec.
Goes	*13 sec.

Blocktest von save gespeicherten Programmen:

40 Blocks in	1.8 sec.
80 Blocks in	2.0 sec.
120 Blocks in	2.9 sec.
160 Blocks in	4.4 sec.
200 Blocks in	4.9 sec.

Bei Wintergames muß beim Laden der zweiten Seite das Dos abgeschaltet werden. Alle Angaben sind ohne Pistole und als Ca.-Angaben zu verstehen. Fazit: Jetzt anschnallen und starten, die Geschwindigkeit haut Euch vom Hocker, viel Speed und Spaß.

Martin Hofmann

Positiv: -Unheimlich hohe Geschwindigkeit
-Kein Rattern
-Reset
-Sondertastenbelegung
-Viele Sonderbefehle, auch für Profis
-Kopierprogramme werden mitgeliefert
-Betrieb mit zwei Laufwerken möglich
-Old-Funktion
-Viele Feinheiten für Centronics-Drucker
-100% abschaltbar
-Bessere Benutzung der Diskette (749 Blocks)

Negativ: -Anleitung etwas undurchsichtig
-Etwas teuer
-Mittelschwerer Einbau
-Kein Gehäuse
-Beim Einbau in eine zweite Floppy wird Resettaster durch den Paralellkabelstecker eingeklemmt.
-Beim Einbau in eine 2. Floppy muß zusätzlich ein 186 DM teures Set gekauft werden. (Dies ist meiner Ansicht nach nicht die Low-cost-Version)

dem obengenannten entsprechen.
Dem Besitzer eines Druckers bieten sich ungeahnte Möglichkeiten. Etiketten, Formulare und Listendruck seien hier nur Stichwörter, da die Vorstellung aller Möglichkeiten wohl den Umfang eines Tests weitaus sprengen würden. Es sei nur noch gesagt, daß sich der aktuelle Bildschirm fast jederzeit als Grafik ausdrucken läßt. Man kann IFF Bilder in Dateien einbinden, um so in Verbindung mit einem Zeichenprogramm Bilderdateien anzufertigen. Leider ist Datamat nicht in der Lage, diese IFF Grafiken auch auszudrucken. Obwohl fast sämtliche Einstellungen des Programms problemlos rückgängig zu machen sind, bietet sich die Möglichkeit, im CLI zu arbeiten. Ist die Arbeit beendet, kehrt man mit ENDCLI ins Programm zurück. Auch die Möglichkeit, Text- und ASCII-Dateien von anderen Programmen zu bearbeiten oder zu übergeben, ist bei Datamat vorgesehen. So können ohne weiteres Textdateien erstellt werden, die auf einem fremden Textprogramm geschrieben wurden. Laut Handbuch können 8 offene Dateien bearbeitet werden. Dies trifft aber nur auf Amigas mit mehr als 512 K Speicher zu. Mein Amiga verabschiedete sich jedenfalls schon bei zwei offenen Dateien. Auch Multiskating und so etwas Praktisches wie Hintergrunddrucken fehlt Datamat.
Im mitgelieferten Handbuch, welches in deutsch gehalten ist, wird jede Funktion des Programms noch einmal schrittweise erklärt. Dem Einsteiger wird im Kapitel Installation und Programmstart selbst die Bedienung des Amiga noch einmal erläutert, so daß auch der blutige Anfänger sofort mit der Arbeit beginnen kann. Ein Stichwortverzeichnis ist ebenso enthalten, wie ein Anhang für wissensdurstige Experten.
Im Programm kann eine Hilfe-Datei aufgerufen werden, in der jeder Menüpunkt erklärt ist, langes Suchen und Blättern im Handbuch entfällt also. Datamat Amiga erbringt den Beweis, daß Anwenderfreundlichkeit und Professionalität einander nicht ausschließen. Ich kann das Programm nur weiterempfehlen, da es trotz seines geringen Preises einen riesigen Komfort und mannigfaltige Funktionen bietet. Für die arg gebeutelte Brieftasche der Amiga-User eine preiswerte Alternative zu Superbase. Datamat ist ein ausgereiftes Programm, das jeder Anforderung genügen müßte, um es einmal mit Jack Tramiels Worten zu umschreiben: Power without the price!

Beer

Positiv:
- einfache Handhabung
- große Leistungsfähigkeit
- komfortabler Maskeneditor
- deutsches Handbuch
- geringer Preis

Negativ:
- IFF Bilder lassen sich nicht ausdrucken
- sehr Speicherplatzintensiv

ANWENDER

IBM-Textprogramm zum Super-Preis!

Programm: PROTEXT, **System:** IBM PC u. Kompatible, **Preis:** ca. 200 DM, **Hersteller:** ARNOR Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 21, 2000 Hamburg 76, **Muster von:** 38.

Mittlerweile drängt die Firma **ARNOR**, welche sich in Deutschland durch die Produkte MAXAM-Assembler und ARNOR C schon einen Namen gemacht hat, auch in die Softwarewelt des PC's vor. Bisher hatte sich diese Firma in erster Linie mit CP/M-Betriebssystemen beschäftigt und da auch vorwiegend nur mit den Rechnern der Schneider-Serie. Da es mittlerweile mit CP/M wie auch mit den älteren Schneider-Modellen nicht mehr allzu rosig aussieht, versucht die Firma ARNOR nun auch unter MS-DOS Erfolge zu erzielen.
Das Konzept ist sicherlich nicht verkehrt, qualitativ gute Software zu einem bisher ungewöhnlich niedrigen Preis anzubieten. Das neue Textprogramm **PROTEXT PC** ist zwar im Augenblick nur in Englisch zu erhalten, soll jedoch schon Anfang 88 auch in einer deutschen Version vorliegen. Der Preis beträgt bei der englichen wie auch bei der deutschen Version knapp 200 DM, was für ein PC-Textprogramm schon eine kleine Sensation darstellt. Da auch die englische Version von PROTEXT in der Lage ist, Umlaute zu verarbeiten, kann dieses Programm auch in Deutschland verwendet werden. Lediglich das eingebaute Wörterbuch, welches mehr als 35000 Wörter umfaßt, sowie die Dokumentation ist hier eben noch in Englisch.
Das Programm wird auf zwei Disketten geliefert und läßt sich anschließend über ein Installationsprogramm auf Festplatte oder auch für Floppybesitzer installieren. Interessant ist, daß das Installationsprogramm fast alle gängigen Drucker und Bildschirmkarten kennt. Selbst die modernen LASER-PRINTER machen PROTEXT keine Schwierigkeiten.
Das installierte Textprogramm wird später über eine BATCH-DATEI aktiviert. Auf Anhieb stellte ich die Ähnlichkeit mit dem Programm ARNOR PROWORD fest, dieses Textprogramm hatte mein Kollege Otti in einer der letzten Ausgaben getestet.
Auch diese Version bietet neben dem eigentlichen EDIT-Modus eine sogenannte Kommandoebene, in die Befehle und Funktionen direkt eingegeben werden. Befindet sich im aktuellen Verzeichnis das File COMMAND.COM oder ist dieses über einen definierten PFAD zu erreichen, so lassen sich auch MS-DOS-Befehle wie DIR oder TYPE direkt eingeben. Diese Möglichkeit bieten mittlerweile zwar sehr viele Textprogramme, jedoch ist die Bedienung bzw. der Wechsel zwischen Kommandoebene und Edit-Modus hier besonders einfach durchzuführen. Mit Hilfe der ESC-Taste kann jederzeit zwischen Kommandoebene und Edit-Modus umgeschaltet werden. Bei dieser Umschaltung wird auch jedesmal der Bildschirm gesichert, so daß ein vorhandener Text auch nach DOS-Befehlen wie DIR immer noch erhalten bleibt. Für den Einsteiger enthält PROTEXT auch jede Menge Hilfstexte, welche sich sowohl im EDIT als auch in der Kommandoebene abrufen lassen. Benutzt man die Helpfunktion innerhalb des EDIT-Modus', so erscheint die Tastenbelegung in den unteren fünf Zeilen des Bildschirmes. Da fünf Zeilen bei weitem nicht für alle Befehle ausreichen, können hier mehrere Help-Texte angewählt werden.
Die Texteingabe selbst erfolgt wie bei fast allen üblichen Textprogrammen mit einem WORD-WRAP-Algorithmus. Dieser kann allerdings abgeschaltet werden, wodurch sich Mammut-Zeilen ergeben. Denn bei abgeschaltetet WORD-WRAP versucht das Textprogramm, die eingegebenen Zeichen alle in eine Zeile zu schreiben. Diese Methode ist gar nicht mal so schlecht, denn Programmierer kennen dies ja schon vom TURBO-PASCAL-Editor. Bei einem Textprogramm, keinem EDITOR, kann diese Methode allerdings sehr oft stören. So habe ich beispielsweise versucht, einen kurzen ASCII-Text ohne Absätze mit PROTEXT zu bearbeiten, das Ergebis war eine einzige Zeile mit über 800 Zeichen. Ähnliche Probleme verursachte die Verwendung von PROTEXT-Files unter anderen Textverarbeitungssystemen.
Zwar läßt sich über die Anweisung PRINTF ein reiner ASCII-Text erzeugen, jedoch ist dieser immer noch entsprechend formatiert und enthält deshalb am Ende jeder Zeile ein Carrige Return. Die Kompatiblität des Textprogramm mit anderen Programmen wie Desktop Publishern ist deshalb mit Vorsicht zu betrachten.
Sieht man allerdings von diesem Manko ab, so bietet PROTEXT durchaus erwähnenswerte Eigenschaften. Es verfügt

CAD-C-16

Programm: High-Screen-CAD, **System:** C16/Plus/4, **Preis:** Ca. 39 DM, **Hersteller:** Markt & Technik AG, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar, **Muster von:** siehe oben.
Einer der günstigsten Computer, die durch Farbenvielfalt und Hiresgrafik glänzen, ist der C16. Aber was nützen alle diese fantastischen Eigenschaften, wenn man kein geeignetes Programm findet, welches diese Möglichkeiten ausnutzt.
Etwas besser sieht es hier schon bei dem Programm **HIGH-SCREEN-CAD** aus. Dieses Programm eignet sich sowohl für den C16 als auch für den PLUS/4. Außerdem werden die Besitzer von einem Diskettenlaufwerk genauso unterstützt wie die Datasetten-Benutzer, allein dies unterscheidet das Programm positiv von vielen ähnlichen Produkten.
Um die Leistungen der unterschiedlichen Rechnertypen voll ausnutzen zu können, sind auf der mitgelieferten Diskette zwei unterschiedliche Programmversionen für 16 bzw. 64k Speicherplatz vorhanden. Prinzipiell arbeiten beide Versionen identisch, allerdings verfügt die 64k Version, dank des größeren Speichers, über ein wesentlich größeres Angebot an Funktionen. Ebenfalls ist es bei einigen Anwendungen etwas schneller bzw. einfacher zu bedienen, da viele Programmteile nicht mehr eingeladen werden müssen.
Die Bedienung des Programmes geschieht über Menütechnik in Verbindung mit den Cursortasten. Auch im eigentlichen Edit-Modus wird das Fadenkreuz über Cursortasten gesteuert, ein Joystick wird seltsamerweise nicht unterstützt. Da man allerdings die Schrittweite über die Tasten „+" und „-" verändern kann, vermißt man den Joystick nicht allzu oft.
Was Besonderes sind die SPRITE-Möglichkeiten dieses Programmes. Wie man es eigentlich von einem echten CAD-Programm erwarten müßte, ist dieses Programm in der Lage, Hires-Bilder aus kleineren Zeichnungen bzw. SPRITES zusammenzusetzen. In der Praxis bedeutet dies, daß man über einen anderen Menüpunkt maximal 40 Sprites mit 16x16 Pixel Größe entwerfen kann. Diese Sprites lassen sich später ohne Probleme an jede beliebige Bildschirmposition der Hires-Grafik plazieren. Natürlich lassen sich diese Sprite-Sätze auch abspeichern, wobei eine richtige Sammlung entsteht. Auf diese Weise läßt sich das Programm auch hervorragend zum Konstruieren von Schaltplänen oder Bestükkungsplänen benutzen. Auf der Programmdiskette sind übrigens schon eine ganze Reihe brauchbarer Sprites enthalten.
Auch der Spriteeditor verfügt über zahlreiche Grafikfunktionen, wodurch das Konstruieren eigener Sprites nicht allzu schwer fallen dürfte. Neben Verschiebe- und Kopieroperationen ist hier insbesondere die ROTATE-Funktion interessant. Sie ist in der Lage, ein beliebiges Sprite in 90 Grad-Schritten zu drehen.
Im HIRES-Modus ist die eingebaute LUPE sehr hilfreich.

Frank Brall

Positiv:
Zahlreiche Funktionen
Schnelle Ausführungszeiten (insbesondere bei der 64k Version)
Sprite-Eigenschaften
C64-Grafiken können übernommen werden
Negativ:
Bedienung über Cursortasten gewöhnungsbedürftig

praktisch über alle gängigen Textfunktionen incl. Blockoperationen, Blocksatz, Spell Checker und Mail Merging. Die Funktionen sind fast alle identisch mit der Schneider-Version PROTEXT. Auch hier erfolgt der Aufruf fast ausschließlich über CONTROL-Sequenzen. Nachteilig ist daran lediglich, daß sich der PC-Besitzer teilweise bis zu 4 Zeichen lange Control-Sequenzen einprägen muß. Die Ausführgeschwindigkeit der einzelnen Funktionen auch der Blockoperationen ist allerdings sehr hoch, hier kann sich so manches teurere Textprogramm ein Beispiel nehmen. Selbst der eingebaute SPELL-Checker überzeugt durch seine Geschwindigkeit. Auf Tastendruck läßt sich wahlweise ein einzelnes Wort oder auch der gesamte Text (ab Cursorposition) auf unbekannte Wörter untersuchen. Unbekannte Wörter werden markiert und können per Tastendruck ignoriert, gelernt oder ersetzt werden. Erwähnenswert ist hier auch eine Funktion, die bei einem unbekannten oder fehlerhaften Wort versucht, ähnliche Worte zu finden. Diese Funktion ist allerdings nicht besonders schnell, da der Algorithmus sowie die Anzahl der erforderlichen Datenzugriffe ins Unermessliche steigen kann. Auch die Anzahl der Worte ist mit 35.000 für den PC nicht gerade besonders groß, denn auch Wortumstellungen sind in dieser Zahl enthalten. Aber vielleicht bietet die Firma ANOR später noch ein erweitertes Wörterbuch an, grundsätzlich wäre es jedenfalls möglich.
Obwohl das Textprogramm den BLOCKSATZ direkt am Bildschirm darstellen kann, bietet es keine echte WYSIWYG-Darstellung. Spezielle Formatierungszeichen oder Schrifttypen werden auch am Bildschirm durch ein bzw. mehrere Steuerzeichen dargestellt. Allerdings macht sich dies nicht unbedingt negativ bemerkbar, denn der enorme Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den langsamen WYSIWYG-Textprogrammen begründet diese Maßnahme allemal. Außerdem erlaubt das Programm eine so große Anzahl von Formatanweisungen und Schrifttypen, daß Sie selbst durch Farbmarkierungen nicht auf dem Schirm darstellbar wären.
Die Möglichkeit, an verschiedenen Textstellen gleichzeitig zu arbeiten, gehört ebenfalls zum Standard dieses Textprogrammes wie die Möglichkeit, Adressen zu verwalten und Serienbriefe zu erzeugen.
Betrachtet man den Preis von knapp 200 DM, so bietet PROTEXT eigentlich mehr als man erwarten kann. Insbesondere die Geschwindigkeit, in der die einzelnen Operationen durchgeführt werden, ist bei diesem Programm lobenswert.

Frank Brall

Positiv:
Umfangreiche Funktionen (Blockoperationen, usw.)
Eingebautes, schnelles Wörterbuch
Möglichkeit für Serienbriefe
Bedienungsfreundliche Kommandoebene
Hervorragendes Preis/Leistungsverhältnis
Negativ:
Keine echte WYSIWYG-Darstellung
Teilweise gewöhnungsbedürftige Controll-Sequenzen
ASCII-Text Bearbeitung nur beschränkt möglich

ANWENDER

Digitizer für den C-64: Gutes Gerät, aber teure Angelegenheit

Programm: Sound Digitizer:, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 120 Mark, **Hersteller:** Astro-Versand, 3502 Vellmar.
Als ich den Namen des Digitizers das erste Mal hörte, wurde ich gleich ein wenig stutzig, doch noch dachte ich mir nichts dabei. Während des Tests fiel es mir dann wie Schuppen von den Augen: „Dat Ding kennste doch!" Nach einigem Suchen fand ich dann die Zeitschrift, in der ein Schaltplan eines Sound-Digitizers, der diesem sehr ähnlich zu sein schien, abgedruckt war (ich habe diesen Digitizer damals übrigens auch nachgebaut). Frech, wie ich nun mal bin, öffnete ich die „Verpackung" des mir zum Test vorliegenden Sound-Digitizers. Und siehe da, bis auf eine LED glichen sie sich fast wie ein Ei dem anderen. Auch die auf Disk mitgelieferte Steuersoftware stimmte mit der aus der Zeitschrift so ziemlich überein. Lediglich die Versionsnummer deutete auf eine „Überarbeitung" hin.
Der **SOUND DIGITIZER** besteht aus einem 2-Bit-Tondigitalisierer und einer 4 KByte umfassenden Basicerweiterung. Auf der Diskette befinden sich desweiteren noch ein Steuerprogramm, mit dessen Hilfe man komfortabler digitalisieren kann, und einige Demos, die die Fähigkeiten des Digitizers zeigen.
Angeschlossen wird der Digitizer an den Joystickport und mittels eines Chinchsteckers an die externe Tonquelle. Bei meinen ersten Digitalisierversuchen benutzte ich das Steuerprogramm und erzielte damit respektable Ergebnisse, die mich wirklich zufriedenstellten. Der Digitizer wird zum Abspielen nicht mehr benötigt. Es stehen verschiedene Aufzeichnungsgeschwindigkeiten zur Verfügung, die sich auf der einen Seite auf die Tonqualität auswirken, auf der anderen Seite aber auch eine Rolle dabei spielen, wie schnell der Speicher beim eigentlichen Digitalisiervorgang voll ist. Man kann sagen: Je höher die Aufnahmegeschwindigkeit, desto höher die Qualität, aber desto kürzer die Zeit zum Digitalisieren (maximal ca. 40 Sekunden).
Die Basicerweiterung des Digitizers ermöglicht es nun, daß man seine digitalisierten Stükke direkt in eigenen Basicprogrammen verwenden kann. Die Liste der neuen Befehle läßt sich jederzeit mittels dem Befehl HELP abrufen. Es existieren aber nicht nur Befehle zum bloßen Aufnehmen und Abspielen, sondern auch Befehle, mit deren Hilfe man zahlreiche Effekte zur Klangvariation erzielen kann. Außerdem ist es möglich, das digitalisierte Stück in einzelne Blöcke variabler Länge aufzuteilen, um so nur einzelne Teile des Gesamtstückes zu spielen oder zu variieren.
Mit der ganzen Befehlspalette macht es richtig Spaß herumzuspielen. So kann man digitalisierte Stimmen verfremden etc. (der Ma-ma-ma-max Hea-He-Headroomeffekt). Die auf Diskette enthaltenen Demos vereinfachen das Arbeiten mit diesem System ungemein, da man durch das Studium der Basicprogramme, die zum Steuern dienen, gleich die Wirkung einzelner und das Zusammenspiel mehrerer Befehle kennenlernt. Neben den eigentlichen Digitalisierbefehlen gibt es noch einige Utilitybefehle, mit denen man z.B. die Funktionstasten belegen oder einzelne Speicherbereiche abspeichern kann.

Fazit: Der SOUND DIGITIZER bietet dem Anwender die Möglichkeit, auf einfache Weise zu digitalisieren und das Digitalisierte später zu variieren. Als Anwendungbeispiel wäre es zum Beispiel denkbar, die eigene Stimme oder Musikstücke zu digitalisieren und danach zu verfremden. Desweiteren ist es möglich, die modifizierten Stücke in Basicprogramme einzubinden, was mit den bisherigen Digitizern oft nicht zu realisieren war. Trotzdem sollte man nicht zu viel von dem Digitizer erwarten. Zwar sind für einen 8-Bit-Computer durchaus respektable Ergebnisse die Regel, dennoch muß man Abstriche in der Tonqualität machen. Rundum gesehen ist dieses Digitizerpaket vom **ASTRO-VERSAND** durchaus zu empfehlen. Lediglich der Preis von fast 120 Märkern stimmte mich ein wenig traurig (im Selbstbau kostete mich die ganze Angelegenheit ein „bißchen" weniger), denn würde das Paket um die 80 Mark kosten, wäre es ein echter Anwärter für einen Hit.

Die Entscheidung, ob Sie sich dieses Paket zulegen, bleibt leider wie so oft dem Anwender überlassen. Gerade in diesem Fall wäre es meiner Meinung nach sehr angebracht, sich erst mal näher über das weitere Angebot zu informieren, bevor man „zuschlägt".

Torsten Blum

Positiv: Digitalisierte Stücke in Basicprogrammen verwendbar; komfortable Variationsmöglichkeiten; Demos erleichtern das Einarbeiten; respektable Klangqualität; zusätzliche Systembefehle.

Negativ: Relativ hoher Preis.

CompuCamp: Programmieren lernen ganz nebenher

„Alle Jahre wieder kommt das CompuCamp", so könnte ein Lied zur Jahreswende lauten. Tatsache ist, daß die Ferien 1988 wieder in einem CompuCamp verbracht werden können, womit die Organisatoren ins fünfte Jahr ziehen. Uns interessierte natürlich, wie die Computer-Ferien bei den Urlaubern ankommen und wie die Organisatoren die letzten vier Jahre sehen, in denen sie die Camps veranstaltet haben. Unser Redakteur Thomas Brandt begab sich also nach Hamburg zu dem Hauptsitz von CompuCamp, wo ihm der Gründer, Herr von Storch, Rede und Antwort stand.

TB: Herr von Storch, vorab vielleicht ein paar Fragen zu der Organisation. Über CompuCamp ist schon viel berichtet worden, so daß die Entstehungsgeschichte doch sehr genau zurückverfolgt werden kann. Jedoch würde mich interessieren, wie Sie gewisse Einzelheiten vorbereiten. Wo bekommen Sie zum Beispiel die Computer für Ihre Kurse her? Werden die gestellt, oder sind die aus Ihrem eigenen Bestand?

ST: Erst einmal möchte ich feststellen, daß es ganz natürlich ist, daß über unsere Veranstaltungen schon sehr viel zu lesen war, weil wir natürlich auch unsere Erfahrungen gesammelt haben innerhalb dieser vier Jahre. Klar, daß wir, von dem Grundkonzept ausgehend, die Anregungen unserer Besucher aufgreifen, um hier und da noch etwas mehr zu bieten. Deshalb gibt es immer wieder Neuerungen, die an unsere Urlauber weitergegeben werden sollen, und wo geht dies besser, als in Computer-Zeitschriften, deren Leser doch auch unsere Besucher sind. Doch um auf Ihre Frage zurückzukommen. Die Computer stammen vorwiegend aus unserem eigenen Bestand!

TB: Dann haben Sie in dem Punkt bestens vorgesorgt. Schwieriger dürfte es wohl in Sachen Unterricht sein. Wo bekommen Sie denn die Leute her, die ihr Wissen an die lernfreudigen Urlauber weitergeben können? Bekanntlich ist es sehr schwierig, Programmierer zu finden. Zumindest klagen die Software-Hersteller über mangelndes Angebot an guten Programmierern.

ST: Damit haben wir absolut keine Probleme. Es gibt dabei auch einen gewaltigen Unterschied. Was die Software-Hersteller suchen, sind Programmierer, die das hauptberuflich machen. Wir hingegen schöpfen aus einem ganz anderen Gebiet. Studenten können zum Beispiel ihr Wissen in unseren Camps weitervermitteln. Die haben ihre Programmiersprache voll drauf und können das viel besser rüberbringen. Es soll doch Spaß bereiten, programmieren zu lernen, und nicht eine Fortsetzung eines veränderten Schulunterrichts sein. Dafür sind solche Leute doch ideal!

TB: Damit sprechen Sie einen weiteren Punkt an, der mein Interesse geweckt hat. Wie ich Ihrem neuen Prospekt entnehmen konnte, haben Sie noch einen neuen Untertitel mit eingebracht - Sports Camp. Wie soll das denn laufen, und warum haben Sie es mit in Ihr Programm genommen?

ST: Gut, daß Sie darauf zu sprechen kommen, es ist nämlich unsere wichtigste Neuerung in diesem Jahr. Zu der Arbeit am Computer soll natürlich auch der entsprechende Ausgleich vorhanden sein. Was bietet sich da also mehr an als Sport? Selbstverständlich kann man Sport in vielen Variationen betreiben, doch gingen unsere Überlegungen wieder etwas weiter. Es gibt so viele Randsportarten, die aber kaum einer so richtig beherrscht. Bei uns im Camp können es die Besucher unter den Augen von absoluten Könnern einfach einmal ausprobieren und lernen. Vielleicht finden sie Spaß an der Sportart und praktizieren sie später weiter.

TB: Was verstehen Sie denn unter Könnern?

ST: Das sind Leute, die es in ihrem Sportbereich voll drauf haben. Beim Skateboard haben wir einen amerikanischen Meister als Lehrer gewinnen können, bei Verteidigungsarten hatten wir schon Judomeister aus dem eigenen Lande zu Gast. Die Leute, die bei uns das Programmieren lernen wollen, sollen nicht nur beste Auswahlmöglichkeiten geboten bekommen, sondern auch die kompetenten Leute dazu.

TB: Reagieren die Besucher ihrer Camps auf ein so riesiges Angebot? Immerhin bieten Sie ja allerhand. Urlaubsstätten von Nord bis Süd, das Lernen am Arbeitsgerät der Zukunft, Trend-Sportarten, und das alles mit hervorragendem Personal. Oder würde es auch ohne eines dieser Angebote laufen?

ST: Wir haben natürlich nicht mit dem angefangen, wo wir heute schon sind. Es geht natürlich auch ohne Großmeister, aber wenn wir es doch anbieten können, warum sollen wir dann darauf verzichten? Der Kunde ist König, das gilt auch für uns. Immerhin praktizieren wir jetzt schon seit vier Jahren diese Camps sehr erfolgreich und haben immer das Bestmögliche für die Ferienbesucher eines CompuCamps getan. Der Erfolg gibt uns da sicherlich recht.

TB: Ein schönes Schlußwort, möchte ich sagen. Besten Dank für das Interview!

Selbstverständlich können Sie sich auch in diesem Jahr einen Ferientermin für das CompuCamp vormerken. Wann und wo das Camp seine Computer „anschmeißt", können Sie beim CompuCamp in Hamburg erfahren (Anschrift siehe Coupon). Selbstverständlich erhalten Sie hier auch Informationen über die aktuellen Preise. Bleibt festzustellen, daß ein Besuch in einem CompuCamp bzw. Sports Camp schon seinen Preis hat, aber im Verhältnis zu dem Angebot durchaus einen Versuch wert ist. Negatives hat man jedenfalls noch nicht über die Ferien im CompuCamp gehört, und die Arbeit am Computer ist mit Sicherheit reizvoller, wenn man das Programmieren in einer größeren Interessengruppe erlernt. In der Gemeinschaft macht es halt mehr Spaß. Ich werde im Sommer auf alle Fälle einmal reinschauen, um mir persönlich ein Bild davon machen zu können!

Thomas Brandt

Die Preise (in DM)	1 Woche	2 Wochen	3 Wochen	4 Wochen
St. Peter-Ording (Nords.)	695,00	1375,00	1895,00	2395,00
Westensee/Schl.-Holst.	675,00	1295,00	1795,00	2295,00
Freiburg/Breisgau *)	595,00	1155,00	1595,00	1995,00
Benediktbeuern/Obb. **)	675,00	1295,00	1795,00	2295,00
Obertraun/Hallstätter See	–	1350,00	–	2350,00
Bad Iburg/Münster	595,00	1155,00	1595,00	1995,00

Gratis-Infos kann man anfordern bei: CompuCamp, Wedeler Landstr. 93, 2000 Hamburg 56, ☎ (040) 861255.

ASM-Generalkarte

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3362063.
2. Elektronik von A-Z, Stresemannstr. 95, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 261041
3. Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 2201370.
4. CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 886383.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561) 880111.
7. Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: (05662) 5354.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.
9. Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 6801403.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (02101) 6070.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0261) 665096-98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (02161) 21639.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.
14. Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (0541) 53905.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (02389) 6071.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (02921) 75020.
18. Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 801.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 417789.
22. Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (02408) 5119.
23. Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (06181) 252381.
26. Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (06221) 46885.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (07252) 3058.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.
34. Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
35. micro-partner/Magic Bytes, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834 o. 1835.
36. Basys-Soft, Forstgasse 19, 3440 Eschwege, Tel.: (05651) 4646.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (06421) 23048.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (089) 1234065.
40. TommySoftware, Gutzkowerstr. 35, 6000 Frankfurt 70, Tel.: (069) 614046.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (02822) 52151.

Der praktische Einkaufsführer

c16chris

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 4124 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 4 10 81
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 164 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03-05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts, Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1. Tel.: (0 52 41) 1 68 88 / 2 66 88.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S+S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Fa. The Homecomputer Club c/o Koldeweyh Direkt-Marketing bei. Wir bitten um gefällige Beachtung.
Die nächste Ausgabe erscheint am 19. Februar 1988
Anzeigenschluß für die Ausgabe 4/88 ist der 22. Februar 1988

VERLEIHT EUREM SKATEBOARD FLÜGEL

JETZT NEU FÜR EUREN COMPUTER

Erlebt all die Herausforderungen an Eure Geschicklichkeit und den Nervenkitzel des extremen Skateboardings. Denn das Ziel steht fest: Champion der Skateboard-Welt! Ihr startet in Skate-City, um Eure Fähigkeiten in zahlreichen Skate-Parks zu testen und Eure Technik in Freestyle und im direkten Wettbewerb zu verbessern – denn am Ende wartet die extremste aller Skateboard-Disziplinen: Die 720-Grad-Drehung freischwebend in der Luft!

720°™

U.S. GOLD All American Software

ATARI® GAMES

Erhältlich für: CBM 64/128
Spectrum
Schneider

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2 Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

c16chris